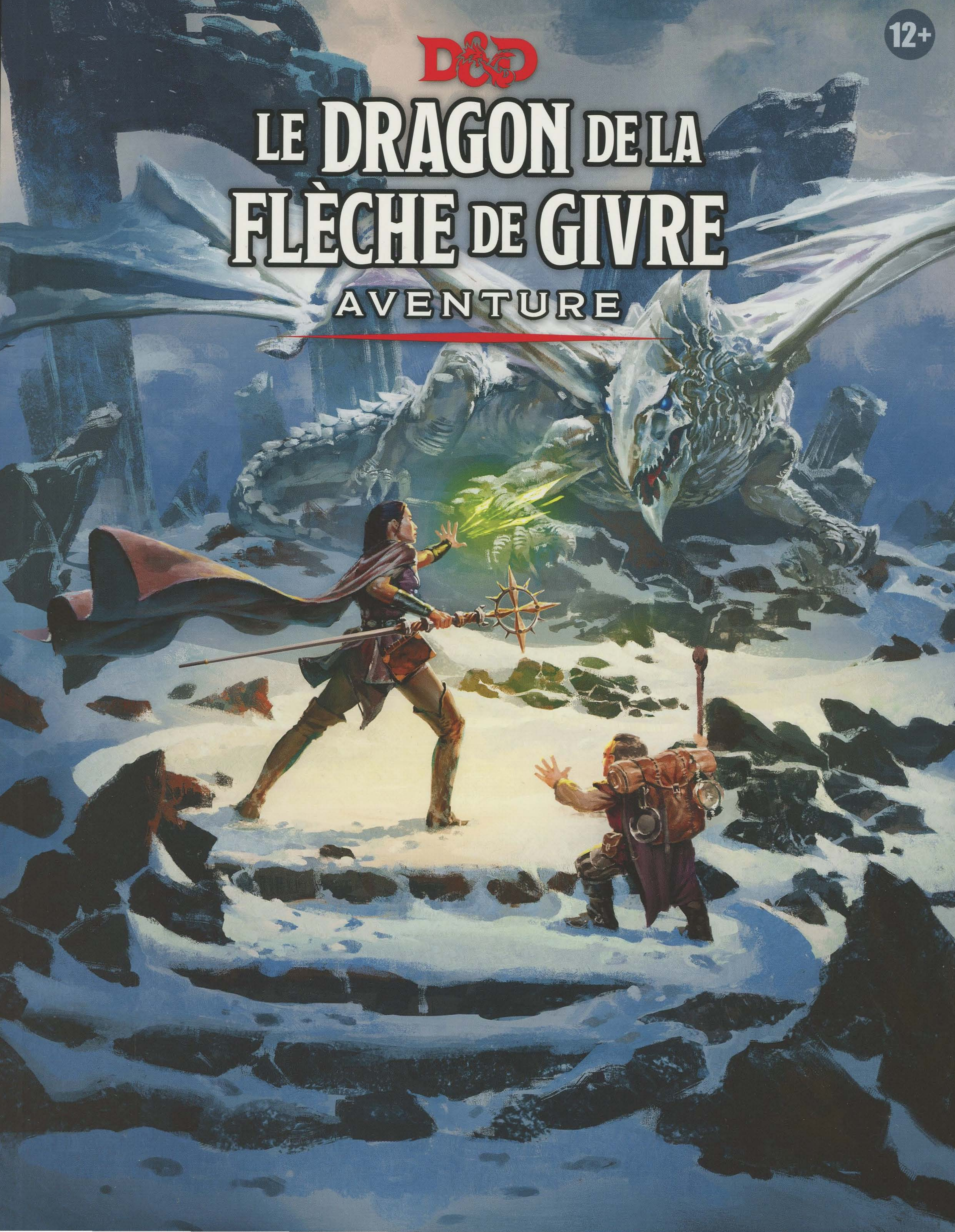
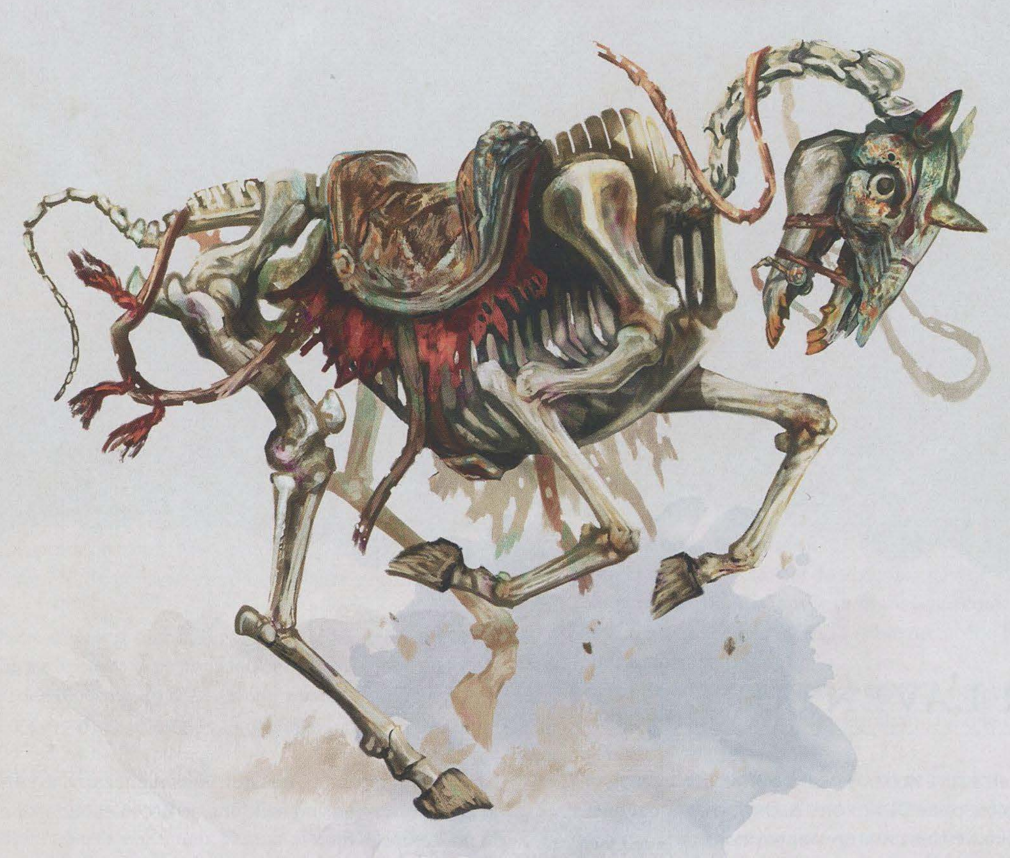

12+
D&D
LE DRAGON DE LA
FLÈCHE DE GIVRE
AVENTURE

LE DRAGON DE LA FLÈCHE DE GIVRE



BRYNN METHENEY


CLAUDIO POZAS

Mener l'aventure

Cet ouvrage est destiné au maître du donjon. Il contient une aventure complète pour Dungeons & Dragons, ainsi que les descriptions de toutes les créatures apparaissant dans cette aventure. Il vous explique également comment diriger une partie de D&D.

Le livre qui l'accompagne (appelé le « Livret de règles ») contient les informations dont les joueurs ont besoin pour créer et faire progresser leurs personnages (les aventuriers et les héros de l'histoire), ainsi que les règles dont vous aurez besoin pour arbitrer les situations qui se présenteront au fil de l'aventure.

Présentation générale

Une aventure de D&D est un ensemble de lieux, de quêtes et de défis qui vous servent d'inspiration pour raconter une histoire. Le dénouement de cette histoire se détermine par les actions et les décisions des aventuriers, sans oublier les dés, bien évidemment. *Le Dragon de la Flèche de givre* est conçu pour un à cinq joueurs. Chaque joueur commence avec un personnage de niveau 1.

L'aventure se déroule non loin de la cité de Padhiver, dans la région de la côte des Épées de l'univers des Forgotten Realms (Royaumes Oubliés). La côte des Épées se trouve dans le Nord, un vaste royaume de cités libres entourées de terres sauvages indomptées et sans loi. Vous n'êtes pas tenu de connaître chaque recoin des Forgotten Realms pour mener l'aventure, car ce livre contient tout ce que vous devez savoir sur l'univers.

Si c'est la première fois que vous menez une aventure de D&D, nous vous conseillons de lire la section « Le rôle du maître du donjon ».

Le rôle du maître du donjon

Le maître du donjon (ou « MD ») assume un rôle particulier dans toute partie de D&D.

Le MD est un **arbitre**. Quand l'issue d'une scène n'est pas une certitude, le MD décide comment appliquer les règles et poursuivre l'histoire.

Le MD est un **conteur**. Le MD fait avancer l'histoire et présente les divers défis et rencontres auxquels les joueurs doivent faire face. Le MD est l'intermédiaire entre les joueurs et le monde de D&D ; c'est aussi lui qui lit (et parfois aussi écrit) l'aventure et décrit ce qui se passe en réaction aux actions des personnages.

Le MD est un **interprète**. Le MD joue les monstres et les ennemis de l'aventure, décide de leurs actions et lance les dés pour leurs attaques. Le MD joue aussi le rôle de tous les autres personnages que rencontrent les aventuriers, dont ceux qui les aident.

Pour être un bon MD, gardez à l'esprit que les règles restent un outil pour que les joueurs et vous profitiez mieux du jeu, mais qu'elles ne le dirigent pas. C'est vous, le MD, qui menez la partie.

Choisir un maître du donjon

Qui doit jouer le rôle de MD pour votre groupe de jeu ? La personne qui en a envie ! C'est généralement la plus motivée pour rassembler un groupe et lancer une partie qui devient le MD, mais ce n'est pas une obligation.

Conseils au MD

En tant que MD, vous avez le dernier mot sur les questions et les litiges concernant les règles en cours de partie. Voici quelques conseils pour vous aider à trancher quand des problèmes se présentent.

Quand vous avez un doute, improvisez. Mieux vaut débloquer rapidement la partie que passer une demi-heure à décortiquer les règles.

Partagez l'histoire. D&D consiste à raconter collectivement une histoire ; laissez donc les joueurs contribuer à la narration par les paroles et les actes de leurs personnages. Si certains joueurs s'expriment moins autour de la table, n'oubliez pas de leur demander ce que font leurs personnages.

D&D n'est pas un jeu opposant deux camps. Le MD ne joue pas « contre » les personnages joueurs. Vous devez trancher les questions de règles, jouer les monstres et faire avancer l'histoire.

Soyez cohérent et équitable. Si vous décidez qu'une règle fonctionne d'une certaine façon, n'oubliez pas de l'appliquer de la même manière chaque fois qu'elle intervient. Traitez les règles et vos joueurs de manière équitable et impartiale.

Adaptez l'aventure à vos goûts. L'aventure n'a pas de dénouement prédéterminé. Vous pouvez adapter n'importe quelle rencontre aux goûts et attentes de votre groupe de joueurs.

Gardez un bloc-notes et du papier quadrillé à portée de main. Utilisez le bloc-notes pour les détails tels que l'ordre de marche des personnages. Le papier quadrillé vous servira si vous devez dessiner une carte sommaire pour vos joueurs.

Improviser des tests de caractéristique

L'aventure vous indique souvent quels tests de caractéristique les personnages pourraient tenter dans une situation donnée, et le degré de difficulté (DD) de ces tests. Mais parfois, les personnages tentent des choses que l'aventure ne peut pas prévoir. C'est vous qui décidez si ces tentatives réussissent.

Les tests de caractéristique n'entrent en jeu que si le personnage a véritablement une chance de réussir la tâche, mais aussi de la rater. Si c'est une tâche que n'importe qui pourrait accomplir facilement, ne demandez pas de test de caractéristique. Narrez seulement au joueur ce qui se passe. À l'inverse, si c'est une tâche que personne ne pourrait accomplir, contentez-vous d'expliquer au joueur qu'il n'y arrive pas.

Si vous décidez qu'un test de caractéristique est nécessaire, posez-vous les questions suivantes :

Quel type de test de caractéristique ? Les descriptions des valeurs de caractéristique et des compétences associées dans le livret de règles peuvent vous aider à décider quel type de test de caractéristique utiliser.

Quelle est la difficulté du test ? Décidez si la tâche est facile, difficile ou de difficulté modérée et utilisez le DD approprié.

DD 10 (facile). Accomplir une tâche facile ne nécessite qu'une expertise minime ou un peu de chance.

DD 15 (modérée). Accomplir une tâche modérée nécessite une expertise plus poussée. Un personnage doté à la fois d'un talent naturel et d'une formation spécialisée peut le plus souvent accomplir une tâche modérée.

DD 20 (difficile). Les tâches difficiles dépassent les capacités de la plupart des gens. Même avec du talent et de l'entraînement, il faut un peu de chance (ou une formation très poussée) pour mener une tâche difficile à bien.

Autres éléments de jeu

La boîte qui renferme cette aventure comprend des accessoires utiles pour le maître du donjon. En plus du livret de règles, ces éléments sont les suivants :

Écran du MD

L'intérieur de l'écran pliant contient des informations bien utiles quand vous menez l'aventure. L'écran vous permet aussi de cacher vos notes et vos jets de dés, et de préserver ainsi le suspense pour les joueurs.

Grande carte dépliable

Quand vous êtes prêt à commencer l'aventure, dépliez la grande carte du côté du plan de Phandaline. C'est là que l'aventure commence. Quand il est temps pour les joueurs de se lancer dans les quêtes, utilisez la carte de la côte des Épées, de l'autre côté, pour suivre leur voyage terrestre.

Cartes

La boîte contient les cartes suivantes :

Carte de charme magique. Cette carte décrit un charme spécial (voir « Charme de tempête », page 46). Donnez la carte au joueur dont le personnage reçoit le charme. Récupérez la carte quand le charme prend fin pour ce personnage.

Cartes de combat étape par étape. Ces cartes toutes identiques indiquent la séquence des combats, tel que décrite dans le livret de règles.

Cartes de comparse. Si vous dirigez la partie pour un seul joueur, confiez-lui ces cartes et laissez-le choisir un comparse. Le profil de ce comparse se trouve dans le livret de règles. Si le comparse meurt, récupérez la carte ; le joueur ne pourra pas reprendre ce même comparse.

Cartes de quête. Quand une nouvelle quête est disponible pour les personnages, confiez aux joueurs la carte correspondante. Récupérez la carte si les personnages accomplissent la quête ou décident qu'ils ne veulent pas la terminer.

Cartes de site

Les cartes présentes dans cet ouvrage sont réservées au MD. Elles montrent non seulement la totalité du site concerné, mais aussi les portes secrètes, les pièges cachés et d'autres éléments que les joueurs ne doivent pas voir ; il faut donc les mettre à l'abri.

Quand les personnages arrivent dans un lieu indiqué sur une carte, vous pouvez soit le décrire verbalement pour leur donner une image mentale claire de l'endroit, soit dessiner ce qu'ils voient sur une feuille de papier quadrillé en recopiant ce qui apparaît sur votre carte sans inclure les détails secrets. La carte que vous esquissez ainsi n'est pas censée reproduire celle du livre à la perfection. Contentez-vous de retranscrire correctement la forme et les dimensions. L'imagination des joueurs fera le reste.

Cartes d'état. Ces cartes décrivent divers états qui peuvent affecter les créatures dans le jeu. Un joueur dont le personnage subit un état peut garder la carte pour ne pas l'oublier et vous la rendre quand l'état prend fin pour son héros.

Cartes d'initiative. Quand les personnages et tous les groupes de monstres impliqués dans un combat ont joué l'initiative, distribuez ces cartes aux participants du combat par ordre décroissant du rang d'initiative. Par exemple, la personne qui a obtenu l'initiative la plus haute reçoit la carte « 1 » et agit en premier, la personne qui a obtenu la deuxième initiative la plus haute ci reçoit la carte « 2 » etc. Gardez les cartes numérotées pour les créatures que vous jouez.

Cartes d'objet magique. Quand les personnages acquièrent un objet magique et l'identifient, confiez aux joueurs la carte correspondante. Le joueur dont le personnage a l'objet doit garder la carte comme aide-mémoire jusqu'à ce que l'objet soit dépensé ou ne soit plus en possession du personnage.

Les Forgotten Realms

Le monde des Forgotten Realms (Royaumes Oubliés) est un univers de high fantasy, peuplé d'elfes, de nains, de halfelins, d'humains et d'autres peuples. Dans les Royaumes, des chevaliers s'aventurent dans les tombeaux des rois nains du Delzoun, en quête de gloire et de trésors. Des roublards rôdent dans les ruelles sombres de cités grouillantes comme Padhiver et la Porte de Baldur. Les clercs manient la masse d'armes et les sorts au service des dieux, contre les puissances terrifiantes qui menacent le continent. Les magiciens pillent les ruines de l'empire tombé du Néthéril, explorant des secrets trop sombres pour la lumière du jour. Les bardes chantent les récits de rois, de reines, de héros et de tyrans morts depuis des lustres.

Sur les routes et les rivières des Royaumes voyagent des ménestrels et des colporteurs, des marchands et des gardes, des soldats et des marins. Des aventuriers au cœur vaillant venant de fermes de l'arrière-pays et de villages mornes se laissent guider par les contes d'étranges et magnifiques contrées lointaines. Il suffit d'une bonne carte et d'une voie dégagée pour mener un novice rêvant de gloire à l'autre bout du continent, même si ces chemins ne sont jamais sûrs. Un aventurier s'expose à la magie corrompue et aux monstres sanguinaires quand il voyage dans les Royaumes. Les fermes et les terres à seulement une journée de marche d'une ville peuvent tomber sous les crocs des monstres, et nul endroit n'est en sécurité quand un dragon se courrouce.

Carte de la côte des Épées

La carte de la page opposée représente une région des Forgotten Realms appelée la côte des Épées. C'est un lieu d'aventures, où les âmes audacieuses fouillent d'anciennes forteresses et explorent les ruines de royaumes tombés depuis longtemps. Parmi les terres sauvages sans foi ni loi faites de pics dentelés et enneigés, de forêts alpines, de vents glacés et de monstres errants, la côte abrite d'illustres bastions de civilisation tels que la cité de Padhiver, dans l'ombre du volcan fumant appelé le mont Chaudenow.

Cette carte est réservée au MD, car elle indique les emplacements de sites décrits plus tard dans cette aventure. Une version plus grande de cette carte sans secrets est imprimée d'un côté de la grande carte dépliable incluse avec cette aventure. N'hésitez pas à partager la grande carte dépliable de la côte des Épées avec les joueurs quand leurs personnages explorent la région.

Les lieux géographiques indiqués à la fois sur la carte du MD et sur celle des joueurs sont décrits ci-dessous par ordre alphabétique. Ces informations ne sont pas secrètes ; vous pouvez les partager avec les joueurs s'ils demandent des détails sur un lieu en particulier.

Bois de Padhiver

La forêt à l'est de Padhiver semble imprégnée d'une certaine magie ou, du moins, d'une atmosphère ésotérique. Des rumeurs racontent que des lanceurs de sorts vivraient reclus dans ses profondeurs.

Collines de Métalastral

Cette chaîne de tertres rocheux fut le point d'impact de plusieurs pluies de météorites au fil des millénaires, d'où son nom. Des tribus de barbares impitoyables rôdent dans ces collines, qui sont donc peu fréquentées par qui que ce soit d'autre.

Conyberry

La piste des Troisangliers traverse les ruines de cette petite ville abandonnée, pillée par des barbares voilà des années. Un chemin de terre partant vers le sud depuis le bourg mène à un sanctuaire censé être abandonné, dédié à Savras (dieu de la divination et de la destinée). Pour plus d'informations sur ce site, consultez la section « Le sanctuaire de Savras » (page 43).

Escarpements

Ces collines rocailleuses, battues par les vents, sont criblées de vieilles mines désormais infestées de monstres.

Forêt de Tertrejardin

Cette vieille forêt nichée derrière les monts de l'Épée abrite les vestiges de civilisations naines révolues.

Grand-Route

Cette route suit le littoral, reliant Padhiver aux cités côtières de Luskan au nord et d'Eauprofonde au sud. Pendant des années, le tronçon de route au sud de Padhiver est tombé en désuétude en raison des monstres qui y sévissaient. Récemment, les habitants du cru se sont efforcés de rendre la route plus sûre par des patrouilles montées entre Padhiver et Leilon.

Leilon

Ce petit bourg le long de la Grand-Route est en cours de reconstruction après des années d'abandon. Ses habitants venus de Padhiver sont les employés du Seigneur Protecteur de la cité, qui les a chargés de faire de Leilon une ville fortifiée capable de repousser les menaces du marais des Morts.

Marais des Morts

Les voyageurs qui empruntent la Grand-Route et longent le marais par l'est, ne doivent pas se laisser attirer dans ce marécage froid et désolé par les perfides feux follets. D'innombrables aventuriers ont péri dans le marais, alléchés par les récits de châteaux en ruines à moitié submergés dans l'eau.



Côte des Épées
1 hexagone = 7,5 km
N
O
E
S
Les Escarpements
Mont Chaudenow
Collines de Métalastral
Bois de Padhiver
Cercle du tonnerre
Camp des bûcherons
Pavillon de chasse de Falcon
Manoir du bois
Ranch de Crânenbeurre
Conyberry
Padhiver
Sanctuaire de Savras
Tumulus du dragon
Piste des Troisangliers
La Grand-Route
Forteresse de la Flèche de givre
Mine d'or de l'Orteil de pierre
Pic de la Flèche de givre
Monts de l'Épée
Phandaline
Tour des Tempêtes
Colline des Ombrages
Excavation naine
Gnomengarde
Axeholm
Leilon
Forêt de Tertrejardin
Marais des Morts
Cité
Bourg
Ruines
Site notable
Sommet
Route
Piste
Rivière/fleuve
Forêt
Marais
Collines
Montagnes

MIKE SCHLEY

Monts de l'Épée

Ces montagnes raides et escarpées aux sommets enneigés abritent des tribus éparses d'orcs et d'autres monstres. Le pic de la Flèche de givre est la plus haute d'entre elles. Leurs contreforts sont parsemés de ruines des royaumes du passé et d'un bon nombre de donjons et de tombeaux à moitié oubliés.

Padhiver

Cette cité a subi de gros dommages lors de l'éruption du mont Chaudenow il y a quelque cinquante ans. À présent, la Cité des mains expertes travaille à la reconstruction sous l'œil vigilant de son Seigneur Protecteur, Dagult Oncquebraise, qui dirige en l'absence d'héritier de la couronne de Padhiver. Aucun hériter légitime de l'ancienne lignée royale des Alagondar ne semble exister, et beaucoup pensent que la lignée s'est éteinte. Le seigneur Oncquebraise ne prend aucun risque et achète ou élimine discrètement toute personne qui prétend être apparentée aux anciens dirigeants.

Phandaline

Ce bourg ordinaire de mineurs, niché dans les contreforts des monts de l'Épée, sert de lieu de départ à l'aventure. Pour plus d'informations, consultez la section « Bienvenue à Phandaline » (page 8).

Piste des Troisangliers

Ce sentier au sud du bois de Padhiver reste la route la plus sûre entre Padhiver et le bourg de Troisangliers, situé dans la vallée de Dessarine, à l'est (qui n'apparaît pas sur la carte). Aucune patrouille ne circule sur ce chemin, et les attaques de monstres y sont courantes.

Première session : création des personnages

Une aventure de Dungeons & Dragons dure plusieurs heures, mais vous pouvez interrompre la partie à tout moment pour la reprendre plus tard. La première session doit concerner principalement la création des personnages, l'un des aspects les plus grisants du jeu. Si les joueurs créent et équipent leurs personnages et qu'il vous reste encore du temps, vous pouvez commencer l'aventure dès qu'ils sont prêts. Sinon, félicitez-les pour avoir créé leurs personnages et programmez le début de l'aventure pour la prochaine session.

Pendant l'étape de création, votre rôle de MD consiste à assister vos joueurs dans la conception de personnages qui leur plaisent et à les aider à définir comment et pourquoi ce groupe d'aventure s'est formé. Si vous n'avez qu'un seul joueur, penchez-vous avez lui sur le passé de son personnage, puis laissez-le décider s'il souhaite lui associer un comparse (voir la section « Mener la partie pour un seul joueur » ci-dessous).

Options de personnage

Chaque joueur peut choisir entre plusieurs races, classes et historiques pour son personnage. Ces options sont résumées dans la table Options de personnage. Si le groupe comporte plusieurs joueurs, encouragez-les à choisir des classes différentes pour disposer d'un plus large éventail de capacités. En revanche, le groupe ne doit pas nécessairement compter plusieurs races ni plusieurs historiques. Jouer un groupe de nains ou une troupe d'Artistes aventuriers peut s'avérer palpitant.

Options de personnage

Races	Classes	Historiques
Elfe	Barde	Acolyte
Halfelin	Clerc	Artiste
Humain	Guerrier	Criminel
Nain	Magicien	Sage
	Roublard	Soldat

Quand vos joueurs suivent les étapes de la création de personnage indiquées dans le livret de règles, notez bien leurs choix. Les historiques qu'ils choisissent définissent ce que faisaient leurs personnages avant de devenir aventuriers et incluent également des accroches d'intrigue sous forme d'idéaux, d'obligations et de failles. En tant que MD, notez bien tous ces aspects. Par exemple, si un joueur choisit l'historique Criminel, l'une des options pour l'obligation du personnage est : « Je m'efforce de m'acquitter d'une vieille dette auprès d'un généreux bienfaiteur. » Si le joueur opte pour cette obligation, aidez-le à décider qui est ce généreux bienfaiteur.

Un MD et plusieurs joueurs

Si vous avez deux joueurs ou plus, la manière la plus simple de démarrer l'aventure consiste à partir du principe que leurs personnages se connaissent et ont un passé commun, même bref. Peut-être que les personnages se sont rencontrés à Padhiver et ont voyagé ensemble jusqu'à Phandaline, ou qu'ils sont arrivés au bourg chacun de leur côté et ont fait connaissance en fréquentant l'auberge locale.

Glossaire

La description de l'aventure utilise des termes que vous ne connaissez peut-être pas. Quelques-uns sont définis ci-dessous. Pour une description des termes liés aux règles, reportez-vous au livret de règles.

Personnages. Ce terme désigne les aventuriers joués par les joueurs. Ce sont eux les protagonistes d'une aventure de D&D. Un groupe de personnages ou d'aventuriers est simplement appelé un groupe.

Personnages non joueurs (PNJ). Ce terme désigne les personnages joués par le MD. Le comportement d'un PNJ est dicté à la fois par l'aventure et par le MD.

Texte en encadré. À divers endroits, cet ouvrage comporte un texte descriptif conçu pour être lu ou paraphrasé à haute voix aux joueurs. Ce texte est présenté dans un encadré. Le texte en encadré est généralement utilisé pour décrire des lieux ou relayer des répliques.

Profil. Tout monstre ou PNJ qui a des chances d'être impliqué dans un combat doit posséder une fiche technique pour que le MD puisse le jouer efficacement. Ces données techniques sont présentées sous la forme d'un profil. Vous trouverez les profils nécessaires pour cette aventure dans la section « Créatures » (page 52).

Décade. Dans les Forgotten Realms, une semaine dure dix jours ; on parle alors de décade. Chaque mois est composé de trois décades, trente jours au total.

Questions à poser

Voici plusieurs questions que vous pouvez poser aux joueurs à la création des personnages :

- Certains sont-ils parents ?
- Pourquoi les personnages restent-ils ensemble ?
- Qu'est-ce que préfère chaque personnage chez les autres membres du groupe ?

Un MD et un joueur

Si vous menez cette aventure pour un seul joueur, vous pouvez attribuer un comparse à ce joueur, qui le jouera comme personnage secondaire. Faites-lui choisir l'un des comparses prétirés parmi les cartes de comparse. Les règles et les profils pour les comparses sont décrits dans le livret de règles. Il vous faudra peut-être aider le joueur à gérer le comparse lors des premières sessions. Si un comparse disparaît ou n'est plus nécessaire, le personnage peut retourner à Phandaline pour en trouver un autre.

La gestion des comparses

Assurez-vous que le joueur comprend les rôles et les limites des comparses dans cette aventure :

- Les comparses sont des alliés vaillants qui peuvent accomplir des tâches à la fois en combat et hors combat, par exemple monter le camp et porter du matériel.



- Idéalement, les capacités d'un comparse complètent celles du personnage principal. Par exemple, un lanceur de sorts constitue un bon comparse pour un guerrier ou pour un roublard.

Cerner l'aventure

Pendant que les joueurs se familiarisent avec les options de personnages et le matériel d'aventurier décrits dans le livret de règles, profitez-en pour lire la suite de cet ouvrage.

La section « L'aventure commence » vous indique tout ce que vous avez besoin de savoir sur ce qui se passe à Phandaline et aux alentours. Elle décrit également les quêtes que les personnages peuvent tenter et qui les emmènent en d'autres lieux. L'aventure se construit autour de ces quêtes. Les personnages devraient les trouver suffisamment tentantes pour s'y embarquer.

L'aventure commence

L'aventure commence dans la petite ville minière de Phandaline. C'est là que les personnages reçoivent des quêtes et choisissent lesquelles tenter.

La section « Contexte de l'aventure » décrit les événements qui ont précédé l'aventure et les principales menaces auxquelles les personnages vont faire face. Les sections « Bienvenue à Phandaline » et « Exploration de Phandaline » décrivent la petite ville où l'aventure commence. Une bonne connaissance de Phandaline vous permettra de démarrer en toute quiétude.



Contexte de l'aventure

Chassé des terres plus au nord par des dragons trop puissants pour lui, un jeune dragon blanc appelé Cryovain a jeté son dévolu sur les monts de l'Épée et a fait de ce massif aux sommets enneigés son domaine. Comme la plupart de ses congénères, Cryovain est stupide et cruel. Le dragon sillonne les cieux autour du pic de la Flèche de givre ; il inspecte son territoire en chassant et en guettant les trésors faciles. Son domaine s'étend chaque jour au gré du terrain parcouru par le dragon qui assaille tout ce qu'il peut attraper dans ses serres ou congeler de son souffle glacé. Et le prédateur se montre et attaque de plus en plus souvent.

Une forteresse en ruines sur l'éperon nord-est du pic de la Flèche de givre sert de tanière au monstre. Cryovain a pris la forteresse glacée à une tribu d'orcs sauvages. Il a tué le chef de guerre orc et contraint les survivants à fuir dans les contreforts et les forêts. Furieux d'avoir perdu leur chef de guerre, les orcs ont fait appel à de vieux alliés, de maléfiques lanceurs de sorts demi-orcs métamorphes qui les bénissent et les conseillent. Ces demi-orcs qui vénèrent Talos, cruel dieu des tempêtes, vivent en grande partie dans les profondeurs obscures du bois de Padhiver. Quand le temps est à l'orage, ils se rassemblent sur des collines isolées pour invoquer Gorthok le Sanglier tonnerre, entité primale au service de Talos. À l'instar du dieu qu'il sert, Gorthok adore détruire.

Les orcs ne sont pas les seules créatures dont l'existence fut chamboulée par l'arrivée soudaine de Cryovain. Une manticore chassée de son nid montagneux par le dragon blanc a migré dans les contreforts des collines et s'est mise à terroriser ceux qui vivent en périphérie du bourg minier de Phandaline. D'autres monstres de la région ont dû quitter leurs terres.

Bienvenue à Phandaline

La petite ville frontière de Phandaline est construite sur les ruines d'une communauté bien plus ancienne. Voilà des centaines d'années, l'ancienne Phandaline était une prospère ville humaine dont les habitants étaient étroitement alliés à leurs voisins nains et gnomes. Puis, une horde d'orcs déferla sur la région et ravagea la ville, et Phandaline fut abandonnée pendant des siècles.

Au cours des trois ou quatre dernières années, des colons venant de Padhiver et d'Eauprofonde ont entamé le dur travail de reconquête des ruines de Phandaline. La nouvelle ville abrite à présent des fermiers, des bûcherons, des marchands de fourrures et des prospecteurs attirés par les histoires d'or et de platine dans les contreforts des monts de l'Épée. L'arrivée d'un dragon blanc menace de détruire tout ce qu'ils ont œuvré à reconstruire.

MIKE SCHLEY

Quand vous êtes prêt à commencer l'aventure, montrez la grande carte de Phandaline aux joueurs et lisez l'encadré suivant à haute voix :

> Au creux des contreforts rocheux des monts de l'Épée enneigés se trouve la petite ville minière de Phandaline, composée d'une quarantaine de bâtiments simples en rondins. Des ruines en pierre effritée entourent les maisons et les boutiques plus récentes, indiquant que l'endroit devait être une ville bien plus vaste lors des siècles passés.
>
> Les résidents taciturnes de Phandaline travaillent dur et sont venus de cités lointaines pour tenter de se tailler une place dans ces terres sauvages et impitoyables. La population est constituée de fermiers, tailleurs de pierre, forgerons, marchands, prospecteurs et enfants. Le bourg ne compte ni muraille ni garnison, mais la plupart des adultes ont toujours une arme à portée de main en cas de nécessité.
>
> Les visiteurs sont ici les bienvenus, surtout s'ils ont de l'or à dépenser ou des nouvelles à partager. L'Auberge de Rochecolline au centre de la ville propose des chambres et des repas simples. À deux bâtiments de l'auberge, devant le hall du bourgmestre, se trouve un tableau d'offres de quêtes pour les aventuriers.

Quand les aventuriers sont prêts à consulter le tableau de quêtes, reportez-vous à la section « Hall du bourgmestre » (page 11).

Exploration de Phandaline

Les personnages voudront peut-être visiter les bâtiments importants de Phandaline. Ces lieux sont indiqués sur la carte de Phandaline et sur la grande carte correspondante.

Auberge de Rochecolline

Ce modeste relais sur deux niveaux dispose à l'étage de six chambres à louer. Un lit pour la nuit coûte 5 pa et un repas 1 pa. Le propriétaire, humain menu et aimable, se nomme Toblen Rochecolline. Toblen est originaire de la ville de Troisangliers à l'est. Il est venu à Phandaline pour prospecter, mais s'est vite rendu compte qu'il savait bien mieux gérer une auberge que creuser. Si les personnages font la conversation à Toblen, il leur raconte une rumeur rapportée par l'un de ses clients réguliers. Lancez un d6 et consultez la table Rumeurs de Phandaline (page 9) pour déterminer quelle rumeur connaît Toblen, ou choisissez-en une que les personnages n'ont pas encore entendue.

Aux provisions de Barthen

La majeure partie des objets et du matériel ordinaires sont présents dans les rayonnages de ce magasin général, notamment des sacs à dos, des sacs de couchage, des cordes et des rations. Le magasin ne vend ni armes ni armures, mais les personnages peuvent acheter tous les autres types de matériel d'aventurier ici, à l'exception des objets qui coûtent plus de 25 po. (Pour connaître les prix, consultez le livret de règles.) Le tenancier dit aux personnages qui ont besoin d'armes ou d'armures d'aller aux Marchandises du Bouclier au Lion. Il dit à ceux qui veulent acheter des *potions de guérison* d'aller voir Adabra Gwynn à la Colline des Ombrages (voir l'encadré « Potions de guérison » en page 9).

Rumeurs de Phandaline

d6	Rumeur
1	« Les orcs sont encore descendus des montagnes pour s'attaquer aux gens de la vallée ! Si Padhiver n'envoie pas vite de l'aide, ils vont envahir Phandaline et détruire tout ce que nous avons travaillé si dur pour reconstruire. »
2	« En partant vers l'est, la piste des Troisangliers traverse les ruines de Conyberry, une bourgade mise à sac par des barbares voilà des années. Il y a un temple en ruines au sud de Conyberry où les habitants du cru auraient caché leur or. » (Si les personnages se rendent au temple, consultez la section « Sanctuaire de Savras » en page 43.)
3	« Une étrange magie imprègne le bois de Padhiver. Elle désoriente ceux qui s'y aventurent et dissimule les vieilles ruines de royaumes antiques perdues dans ses profondeurs. »
4	« Le pavillon de chasse de Falcon est le seul endroit sûr du bois de Padhiver. Il est situé dans les profondeurs de la forêt, au bord d'une rivière, et de riches nobles s'y rendent pour chasser sous la protection de Falcon. Falcon est un vétéran à la retraite qui a connu bien des guerres. Les rumeurs affirment qu'il offre le gîte et le couvert à quiconque lui apporte une bouteille de vin. » (Si les personnages rendent visite à Falcon, consultez la section « Pavillon de chasse de Falcon » en page 39.)
5	« À l'ouest de Phandaline, sur la côte, se trouve un vieux phare en pierre. Les bateaux sont attirés par sa tour lumineuse comme des papillons par une flamme, et sont condamnés à s'écraser sur ses récifs. Leurs épaves doivent être pleines de trésors ! » (Si les personnages se rendent au phare, consultez la section « Tour des Tempêtes » en page 45.)
6	« Certains prétendent avoir vu un dragon voler dans les nuages, haut dans le ciel. À cette distance, difficile d'estimer sa taille, mais on dit qu'il est aussi gros qu'un éléphant et qu'il a des écailles blanches et brillantes. »

Le propriétaire, Elmar Barthen, est un humain maigre au crâne dégarni âgé de cinquante ans. Il emploie deux jeunes commis (Ander et Chardon) qui l'aident à charger et à décharger les chariots de marchandises et qui servent les clients en son absence. Les personnages qui font la conversation à Barthen, à Ander ou à Chardon apprennent une rumeur. Lancez un d6 et consultez la table Rumeurs de Phandaline, ou choisissez-en une que les personnages n'ont pas encore entendue.

Potions de guérison

Aucune des boutiques de Phandaline ne vend de *potions de guérison*. Cependant, les personnages qui veulent en acheter peuvent le faire au moulin de la Colline des Ombrages, situé à quelques kilomètres au sud de Phandaline. Une sage-femme Acolyte de Chauntéa (déesse de l'agriculture) appelée Adabra Gwynn vit dans le moulin. Pour plus d'informations sur ce lieu, consultez la section « Colline des Ombrages » (page 21).

Les marchandises du Bouclier au Lion

> Une enseigne de bois en forme de bouclier sur laquelle est peint un lion bleu est accrochée au-dessus de la porte d'entrée de ce modeste comptoir de commerce.

Ce bâtiment appartient au Bouclier au Lion, une compagnie marchande basée dans la ville de Yartar à plus de cent cinquante kilomètres à l'est. La compagnie expédie des produits finis à Phandaline et dans d'autres petites villes de la région.

La gérante du comptoir de Phandaline, humaine de trente-cinq ans à la langue bien pendue, se nomme Linène Grisvent. Linène dispose d'un stock d'armes et d'armures pour les acheteurs intéressés. (Pour connaître les prix, consultez le livret de règles.) Linène ne vend pas d'armes à une personne qui pourrait selon elle représenter une menace pour la ville. Si les personnages lui font la conversation, elle se souvient d'une rumeur rapportée par l'un de ses voisins. Lancez un d6 et consultez la table Rumeurs de Phandaline, ou choisissez-en une que les personnages n'ont pas encore entendue.

Change des mineurs de Phandaline

Les mineurs viennent ici pour faire peser et mesurer leurs précieuses pépites, et les vendre. Le change sert aussi de cadastre non officiel pour les propriétaires des divers ruisseaux et excavations de la région. Les cours d'eau et vallées du voisinage sont suffisamment riches pour faire vivre nombre de prospecteurs indépendants.

Le change est l'endroit idéal pour rencontrer des gens qui parcourent les terres sauvages des environs de Phandaline à longueur de journée. La maîtresse de la guilde est une humaine calculatrice appelée Halia Thornton. Elle est aussi agent du Zhentarim, une organisation secrète qui s'emploie à contrôler le Nord par sa richesse et son influence. Halia, qui tisse sa toile pour faire passer Phandaline sous son joug, peut devenir une mécène précieuse pour des aventuriers qui ne se la mettent pas à dos. Si les personnages se concilient ses bonnes grâces, elle leur raconte une rumeur. Lancez un d6 et consultez la table Rumeurs de Phandaline, ou choisissez-en une que les personnages n'ont pas encore entendue.

Sanctuaire de la Chance

L'unique temple de Phandaline est un sanctuaire fabriqué avec des pierres prélevées sur les ruines des alentours. Dédié à Tymora (déesse de la chance et de la bonne fortune), il est normalement entretenu par une acolyte elfe dévouée du nom de sœur Garaèle. Cependant, elle est absente du village pour toute la durée de cette aventure.

Lieux et rencontres de l'aventure

Cette aventure incite les personnages à explorer les lieux indiqués sur la carte de la côte des Épées du MD (page 5). Quand les personnages commencent leur voyage vers un lieu donné, reportez-vous à la section de ce livre qui décrit ce lieu en détail. Par exemple, si les joueurs choisissent d'entreprendre la quête de la Colline des Ombrages, reportez-vous à la section « Colline des Ombrages » (page 21). Chacune de ces sections inclut une présentation générale décrivant brièvement ce que les personnages peuvent s'attendre à y trouver. Cette présentation générale est suivie des informations dont vous avez besoin pour mener les rencontres en ce lieu.

Mener les rencontres. Cet ouvrage décrit ce que voient les personnages quand ils arrivent dans un lieu pour la première fois, et ce qu'ils vont découvrir en l'explorant. Il vous explique également comment les habitants du lieu réagissent à l'arrivée des personnages.

Aucune rencontre n'a de dénouement prédéterminé. Par exemple, les personnages qui explorent la Colline des Ombrages ont de bonnes chances de rencontrer une manticore. Même si combattre le monstre est toujours possible, les personnages peuvent préférer négocier avec lui. Adaptez-vous, surtout quand vous jouez des monstres intelligents. Si toutes les rencontres deviennent des combats à mort, vos joueurs vont finir par s'ennuyer et n'auront pas l'occasion d'interpréter leurs personnages comme le permet le jeu. Récompensez autant que possible les joueurs qui jouent intelligemment. Par exemple, les personnages qui dérangent les ankhegs au camp des bûcherons (page 17) pourraient leur échapper en sautant dans la rivière toute proche. De la même manière, les personnages qui sont prêts à négocier avec les rats-garous de la mine d'or de l'Orteil de pierre (page 37) pourraient parvenir à conclure une trêve entre les monstres et les mineurs, mettant ainsi fin à leur conflit pour que la mine puisse rouvrir.

Quête de la colline des Ombrages

La sage-femme locale, une acolyte de Chauntéa nommée Adabra Gwynn, vit seule dans un moulin en pierre à flanc de colline à quelques kilomètres au sud de Phandaline. Avec ce dragon de plus en plus présent dans la région, elle n'est pas en sécurité seule. Il
Adabra de revenir à Pha
elle sera en sécurité, pr
le bourgmestre Harbin W
une récompense de 25

Quête de Gnomengarde

Un clan de gnomes des roches vit reclus dans un petit réseau de cavernes dans les montagnes du sud-est. Les gnomes de Gnomengarde sont connus pour leurs
agiques. Ils pourraient disposer
rmettant de vaincre le dragon.
e vous pouvez auprès d'eux.
tez quelque chose d'utile
lez pas garder, le bourgmestre
us le rachètera pour 50 po.

ÊTE •

Quête de l'excavation naine

Des prospecteurs nains ont découvert de vieilles ruines naines dans les montagnes au sud-ouest d'ici et mènent des fouilles archéologiques pour trouver trésors et reliques. Il faut les avertir qu'un dragon blanc rôde dans la région. Allez les prévenir, puis présentez-vous chez le bourgmestre Harbin Wester pour obtenir une récompense de 50 po.

• Quête •

Sœur Garaèle est membre des Ménestrels, un réseau d'aventuriers et d'espions dispersés dans les Royaumes qui travaillent en faveur de l'égalité et s'opposent secrètement aux abus de pouvoir. Les Ménestrels rassemblent des informations sur tout le continent pour renverser les tyrans. Ils portent secours aux faibles, aux pauvres et aux opprimés. Sœur Garaèle fait régulièrement des rapports à ses supérieurs au sujet des événements à Phandaline et aux alentours ; elle se trouve actuellement à Padhiver dans ce but. En son absence, personne ne s'occupe de l'autel.

Hall du bourgmestre

> Le hall du bourgmestre est constitué de solides murs de pierre, d'un toit incliné en bois et d'un beffroi à l'arrière. Quelques affichettes sont collées sur le tableau de quêtes à côté de la porte d'entrée, toutes rédigées en commun, visiblement de la même écriture.

Si les personnages regardent les affichettes sur le tableau d'offres de quêtes, consultez la section « Quêtes de Phandaline » (page 11).

Quêtes de Phandaline

Les aventuriers peuvent découvrir les quêtes sur le tableau de quêtes devant le hall du bourgmestre. Chaque quête est imprimée sur une carte, que vous pouvez donner aux joueurs quand la mission devient disponible (voir « Quêtes de départ » et « Quêtes avancées » ci-dessous). Aux joueurs de choisir quelle quête accomplir en premier, en deuxième, en troisième, etc. Si les joueurs n'apprécient pas une quête donnée, ils ne sont pas obligés de l'accomplir. Accomplir des quêtes reste toutefois le meilleur moyen de gagner en puissance pour les personnages (voir « Montée de niveau » en page 12).

Harbin Wester, le donneur de quêtes

Toutes les affichettes sur le tableau d'offres de quêtes sont rédigées par Harbin Wester, le bourgmestre officiel de Phandaline. Harbin, usurier pompeux et d'âge mûr, vit dans une maison à l'est du hall du bourgmestre. Les rumeurs évoquant un dragon blanc dans la région l'ont poussé à s'enfermer chez lui ; il sort rarement, à part pour acheter des vivres et coller d'autres affichettes.

Les personnages qui frappent à la porte d'Harbin entendent sa voix monter de l'autre côté : « Si vous êtes un dragon, sachez que je suis bien trop maigre et osseux pour faire un bon repas ! » Les aventuriers auront beau tenter de le rassurer, Harbin refusera d'ouvrir la porte, préférant parler au travers. Les autres résidents qui viennent se plaindre auprès d'Harbin sont traités de la même manière.

Si les personnages lui posent des questions sur une quête, Harbin les met sur la bonne voie et les paie à leur retour. Pour les payer, il glisse la somme sous la porte pièce d'or par pièce d'or.

Quêtes de départ

Quand les personnages regardent le tableau d'offres de quêtes pour la première fois, trois quêtes sont affichées. Donnez les cartes de ces quêtes aux joueurs pour qu'ils puissent choisir laquelle tenter.

Quête de la Colline des Ombrages. « La sage-femme locale, une acolyte de Chauntéa nommée Adabra Gwynn, vit seule dans un moulin en pierre à flanc de colline à quelques kilomètres au sud de Phandaline. Avec ce dragon de plus en plus présent dans la région, elle n'est pas en sécurité seule. Il faut convaincre Adabra de revenir à Phandaline. Quand elle sera en sécurité, présentez-vous chez le bourgmestre Harbin Wester pour obtenir une récompense de 25 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Colline des Ombrages » (page 21).

Quête de l'excavation naine. « Des prospecteurs nains ont découvert de vieilles ruines naines dans les montagnes au sud-ouest d'ici et mènent des fouilles archéologiques pour trouver trésors et reliques. Il faut les avertir qu'un dragon blanc rôde dans la région. Allez les prévenir, puis présentez-vous chez le bourgmestre Harbin Wester pour obtenir une récompense de 50 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Excavation naine » (page 22).

Quête de Gnomengarde. « Un clan de gnomes des roches vit reclus dans un petit réseau de cavernes dans les montagnes du sud-est. Les gnomes de Gnomengarde sont connus pour leurs inventions magiques et pourraient disposer d'un objet permettant de vaincre le dragon. Obtenez ce que vous pouvez auprès d'eux. Si vous rapportez quelque chose d'utile que vous ne voulez pas garder, le bourgmestre Harbin Wester vous le rachètera pour 50 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Gnomengarde » (page 29).

Quêtes avancées

Quand les personnages ont accompli deux quêtes de départ, les trois quêtes suivantes sont ajoutées sur le tableau d'offres de quêtes :

Quête du camp des bûcherons. « Dans les profondeurs du bois de Padhiver, le long de la rivière qui coule vers l'ouest et vers Padhiver, se trouve un camp de bûcherons. Tous les deux mois, Phandaline y livre de nouvelles provisions. Le camp est géré par le demi-frère du bourgmestre de Phandaline, Harbin Wester. Barthen, le gérant du magasin local, a préparé une nouvelle livraison. Il lui faut quelqu'un pour transporter les provisions au camp. Présentez-vous chez Harbin Wester avec un avis de livraison signé par son demi-frère, Tibor Wester, pour obtenir une récompense de 100 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « camp des bûcherons » (page 17).

Quête de l'Orteil de pierre. « La mine d'or de l'Orteil de pierre se trouve à plus de vingt kilomètres au nord-est de Phandaline. Le nouveau contremaître, Don-Jon Raskin, vient d'arriver de Padhiver et doit être escorté jusqu'à la mine. Impossible de savoir quels dangers rôdent sur la route. Quand vous aurez mené Raskin sain et sauf, présentez-vous chez le bourgmestre Harbin Wester pour obtenir une récompense de 100 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Mine d'or de l'Orteil de pierre » (page 37).

Quête du ranch de Crânenbeurre. « Des orcs ont attaqué le ranch de Crânenbeurre, à environ huit kilomètres à l'est de Conyberry le long de la piste des Troisangliers ! Rendez-vous là-bas en toute hâte, évaluez les dégâts et apportez toute l'aide que vous pourrez. Le propriétaire du ranch,

Alfonse « Grand Al » Kalazorn, prévôt à la retraite, peut vous récompenser pour vos efforts. S'il est mort, revenez voir le bourgmestre Harbin Wester avec la preuve de son décès pour recevoir une récompense de 100 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Ranch de Crânenbeurre » (page 41).

Quand les personnages ont accompli deux quêtes avancées, trois autres quêtes avancées sont ajoutées sur le tableau de quêtes :

Quête d'Axeholm. « Au cœur d'une montagne à plus de vingt kilomètres au sud de Phandaline se trouve l'ancienne forteresse naine d'Axeholm, condamnée depuis des années. Si l'attaque du dragon est imminente, les habitants de Phandaline vont peut-être devoir évacuer la ville et se réfugier à Axeholm. Voilà pourquoi quelqu'un doit rouvrir l'accès à la forteresse et la sécuriser pour qu'on puisse y séjourner. Quand vous aurez accompli ces tâches, présentez-vous chez le bourgmestre Wester pour obtenir une récompense de 250 po. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Axeholm » (page 13).

Quête du manoir du bois. « Les orcs sont tombés sous la coupe de lanceurs de sorts maléfiques dans le bois de Padhiver ; Falcon en voit de plus en plus près de son pavillon de chasse. Les lanceurs de sorts sont installés dans un manoir en ruines. Falcon a besoin que quelqu'un y mène une frappe préventive. Détruisez les cruels habitants du manoir et il vous récompensera. » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Pavillon de chasse de Falcon » (page 39), puis la section « Manoir du bois » (page 33).

Quête du tumulus du Dragon. « Le dragon qui nous assaille n'est pas le premier à menacer cette région. Entre ici et Padhiver se trouve le tumulus d'un guerrier dont l'épée magique tueuse de dragons a permis de terrasser un dragon vert qui semait la terreur sur la Grand-Route voilà un siècle. La rumeur affirme que l'épée *tueuse de dragons* est enterrée là-bas elle aussi. Ceux qui récupéreront l'épée auront de fait leur récompense ! » Si les personnages entreprennent cette quête, consultez la section « Tumulus du Dragon » (page 48).

Montée de niveau

Les personnages montent de niveau en accomplissant des quêtes, selon les principes de montée de niveau exposés dans le livret de règles. Quel que soit le nombre de personnages dans le groupe, le rythme de progression est le suivant :

- Les personnages gagnent un niveau chaque fois qu'ils accomplissent une quête de départ jusqu'à atteindre le niveau 3. Une fois qu'ils sont de niveau 3 ou plus, accomplir une quête de départ n'a plus aucun effet sur leur niveau.
- Les personnages gagnent un niveau chaque fois qu'ils accomplissent deux quêtes avancées.
- Les personnages gagnent un niveau s'ils tuent Cryovain le dragon blanc.

Où est le dragon blanc ?

Cryovain le **jeune dragon blanc** (voir page 61 pour son profil) constitue une menace que les personnages peuvent rencontrer presque n'importe où. Chaque fois que les aventuriers arrivent dans un lieu noté sur la carte de la côte des Épées (page 5) ou se préparent à quitter ce lieu, lancez un d20 et consultez la table Emplacement du dragon pour déterminer la localisation actuelle de Cryovain. Effectuez votre premier jet sur la table quand les aventuriers quittent Phandaline pour la première fois.

Quand le dragon se rend dans un endroit qui n'est pas sa tanière, il le scrute depuis les airs, hors de portée des armes à distance. S'il ne voit rien qu'il puisse manger, il s'en va après avoir décrit des cercles autour de l'endroit pendant une minute ou deux. S'il note quelque chose de savoureux, comme une mule, un cheval ou un personnage, le dragon descend en piqué et l'attaque. Une fois qu'il a tué quelque chose, il prend la dépouille dans ses serres et s'envole. Il la dévore ensuite dans l'heure qui suit.

Si Cryovain perd plus de 10 points de vie en combat, il se désengage et fuit jusqu'à sa tanière à la Flèche de givre, et y reste jusqu'à ce qu'il ait terminé un repos long et récupéré tous ses points de vie. Le dragon ne luttera à mort qu'à la Flèche de givre.

Emplacement du dragon

d20	Emplacement
1	Axeholm (page 13)
2	Camp des bûcherons (page 17)
3	Colline des Ombrages (page 21)
4	Collines de Métalastral (page 6)
5	Conyberry (page 4)
6	Excavation naine (page 22)
7	Flèche de givre (page 24)
8	Gnomengarde (page 29)
9	Grand-Route (page 4)
10	Leilon (page 4)
11	Manoir du bois (page 33)
12	Mine d'or de l'Orteil de pierre (page 37)
13	Padhiver (page 6)
14	Pavillon de chasse de Falcon (page 39)
15	Phandaline (page 9)
16	Piste des Troisangliers (page 6)
17	Ranch de Crânenbeurre (page 41)
18	Sanctuaire de Savras (page 43)
19	Tour des Tempêtes (page 45)
20	Tumulus du Dragon (page 48)

Axeholm

La quête d'« Axeholm » est adaptée aux personnages de niveau 5, mais des personnages de niveau 3 ou 4 peuvent survivre à ses dangers s'ils font preuve de prudence et se reposent entre les rencontres.

Aperçu du lieu

Axeholm est une forteresse naine creusée dans la base d'une montagne à plus de vingt kilomètres au sud de Phandaline. Le site fut abandonné et condamné voilà de nombreuses années, quand une banshie s'est mise à le hanter. Ce monstre est l'esprit fantomatique d'une ambassadrice elfe de la lune appelée Vyldara. À l'époque, elle a tenté de fomenter la discorde parmi les nains, mais a échoué. Les nains ont séquestré l'elfe et s'apprêtèrent à demander à son peuple de venir la chercher. Mais avant que des diplomates soient dépêchés, Vyldara tua deux gardes dans sa tentative de fuite, puis fut terrassée par les haches des nains.

Quand l'esprit maléfique de l'elfe a commencé à hanter Axeholm de gémissements mortels, les nains ont abandonné leur place forte, mais plusieurs victimes de la banshie s'étaient déjà relevées comme goules pour se repaître de leurs frères. Goules et autres créatures rôdent désormais dans Axeholm, tandis que la banshie continue de hanter les remparts de la forteresse. La banshie anticipe l'arrivée des aventuriers grâce à son trait Détection de la vie. Dans l'esprit pervers de cette créature spectrale, ils méritent la mort pour avoir osé s'introduire chez elle.

Caractéristiques d'Axeholm

En l'absence des nains, Axeholm est devenu un tombeau obscur et morose rempli de poussière et de mauvais souvenirs. La plupart du temps, il est silencieux, sauf quand les gémissements lugubres de la banshie hantent l'endroit. Les caractéristiques suivantes sont communes à tout le complexe.

Balistes. Pour sa défense, Axeholm comptait beaucoup sur les balistes, de grosses arbalètes tirant de lourds carreaux. Une équipe de trois nains manœuvrait chaque baliste. Avant de pouvoir tirer, une baliste doit être chargée et pointée sur la cible. Charger l'arme demande une action, la pointer une autre action et tirer une dernière action. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 36/144 m, une cible. *Touché :* 16 (3d10) dégâts perforants.

Cheminées. Les conduits des cheminées d'Axeholm sont taillés dans la pierre lisse. Certaines permettent d'accéder à la forteresse.

Lumière. Les murs sont munis de torchères, mais les torches se sont consumées depuis longtemps. Les aventuriers devront disposer de la vision dans le noir ou d'une source de lumière pour y voir dans la forteresse.

Meurtrières. Quand une créature s'abrite derrière une meurtrière, elle bénéficie d'un abri supérieur (voir le livret de règles) contre les menaces à l'extérieur. Un personnage de taille M ne peut pas se faufiler par une meurtrière, mais un personnage de taille P y parvient en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10.

Plafonds. Les plafonds de la forteresse sont hauts de 4,50 m et plats, sauf mention contraire.

Portes. Les portes ordinaires sont en chêne massif renforcé de bandes de fer, montées sur gonds de fer et équipées de poignées du même métal.

Puanteur. Une puanteur immonde flotte sur Axeholm et se renforce quand les personnages se rapprochent des goules qui y vivent.

Objectifs de la quête

Pour accomplir la quête d'Axeholm (page 12), les aventuriers doivent tuer ou chasser tous les monstres de la forteresse.

Se rendre à Axeholm

Durant le trajet d'une journée de Phandaline à Axeholm, les personnages traversent des plaines herbeuses bordant les contreforts rocheux des monts de l'Épée. Le voyage se déroule sans incident, même si les vents froids et la pluie venant de la côte des Épées rendent l'excursion peu plaisante.

Arrivée

Quand les aventuriers arrivent à Axeholm, lisez l'encadré suivant à haute voix :

> L'entrée de la forteresse naine s'ouvre au pied d'une montagne gris sombre. C'est un corridor obscur de quatre mètres cinquante de large, encadré par des remparts de douze mètres de haut en pierre lisse, sans aucune aspérité. Une herse de fer couverte de rouille bloque l'entrée. Depuis l'extérieur, les meurtrières des remparts ne laissent entrevoir aucune lueur et donc aucun signe d'occupation.

La première épreuve pour les personnages consiste à entrer dans la forteresse. La herse dans la zone A1 est trop lourde pour être soulevée et ses barreaux trop rapprochés pour laisser s'y faufiler quiconque n'est pas de taille TP. Cependant, un personnage de taille P peut se faufiler par une meurtrière pour atteindre la zone A2 ou A3, puis tenter de lever la herse en utilisant les manivelles qui s'y trouvent. L'activation de ces manivelles rouillées demande toutefois de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Chaque test réussi permet de lever la herse de 1,50 m.

Si les personnages cherchent une autre entrée, ils peuvent tenter des tests de Sagesse (Perception) DD 15. En cas de test réussi, on repère de nombreuses cheminées de pierres émergeant du flanc de la montagne, mais un tremblement de terre depuis l'abandon d'Axeholm a obstrué la majeure partie d'entre elles pour toutes les créatures n'étant pas de taille TP. Les aventuriers ne peuvent accéder qu'aux cheminées menant aux zones A21 et A23. Pour escalader la montagne, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 seulement, car elle comporte de nombreuses prises.

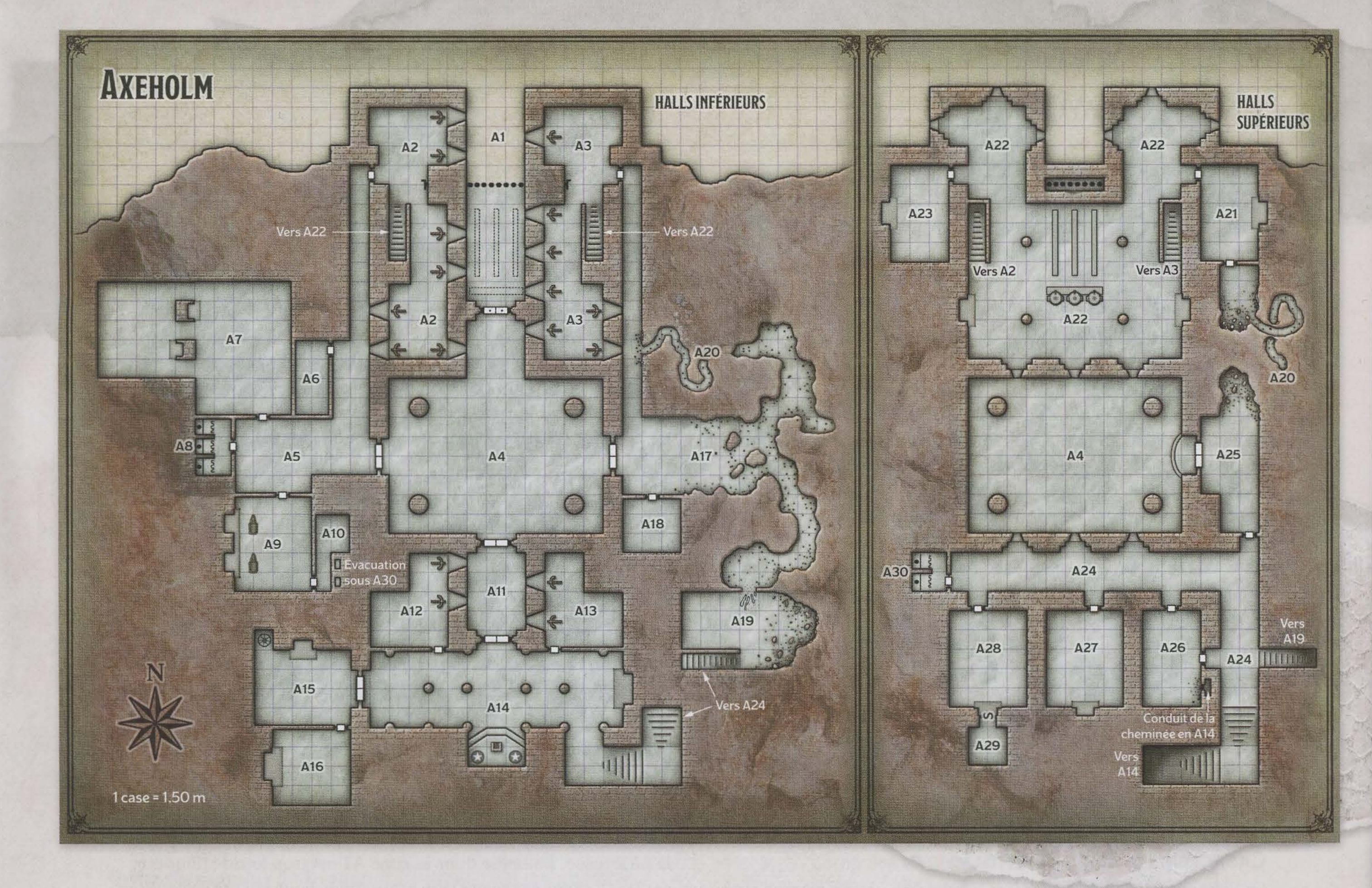
Descendre dans la zone A21 ou A23 en rampant le long d'une cheminée nécessite un autre test réussi de Force (Athlétisme) DD 10. Si le test échoue, le personnage tombe de 6 m, jusqu'au fond de la cheminée. Il atterrit dans l'âtre plein de suie et subit 2d6 dégâts contondants. Les personnages qui utilisent du matériel d'escalade pour gravir la montagne puis descendre par une cheminée sont avantagés à ces tests. Pour plus de détails sur l'avantage, reportez-vous au livret de règles.

Zones indiquées sur la carte

Les zones suivantes apparaissent sur la carte d'Axeholm.

A1. Gorge d'accès

Ce passage conçu pour la défense constitue l'entrée et la sortie principale d'Axeholm. Il est bloqué par une solide herse (voir « Arrivée » ci-dessus). Des meurtrières espacées le long des murs et du plafond permettent aux défenseurs de la forteresse d'assaillir l'envahisseur de tirs de baliste ou d'aspersions



d'huile bouillante. Maintenant que les nains sont partis, il ne reste pour seules défenses que la herse et les doubles portes barrées au sud.

Pour franchir ces battants, il faut les enfoncer, ce qui demande 1 heure à un personnage seul. Plusieurs personnages qui coopèrent peuvent réduire ce temps proportionnellement à leur nombre. Le vacarme alertera toutes les **goules** naines de la forteresse, qui se rassemblent dans la zone A4 et attaquent une fois que les portes sont ouvertes. (Pour connaître le profil d'une goule, consultez la page 60.) La forteresse abrite trois goules naines, plus trois goules supplémentaires par membre du groupe, sans compter les comparses. Si les personnages tuent ces goules ici, ils n'en rencontrent plus d'autres dans la forteresse.

A2. Rempart ouest

Cette zone compte sept balistes pointées vers des meurtrières, une manivelle qui lève et abaisse la herse et un escalier en pierre montant vers la zone A22. Chaque baliste est équipée de cinq carreaux.

A3. Rempart est

Cette zone est identique à la zone A2.

A4. Hall de rassemblement

Cette grande salle présente un plafond haut de 12 m étayée de quatre gros piliers de pierre. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol dallé. Au milieu de chaque mur (sauf celui de l'entrée) se trouve une double porte. Des meurtrières sont taillées en hauteur dans les murs nord et sud, et un petit balcon de pierre domine la sortie est, à 6 m au-dessus du sol. (Pour plus de détails sur ces éléments, reportez-vous aux zones A22, A24 et A25.)

A5. Hall ouest

Le sol est jonché de fragments d'armure et d'os mâchouillés, ceux des nains tués et dévorés par les goules. Le hall compte une **goule** (profil en page 60) par personnage du groupe, sans compter les comparses. Les goules poursuivent les fuyards.

A6. Armurerie

Les nains sont repartis avec toutes les armes et les armures de la zone. Il ne reste plus que des râteliers d'armes vides, en pierre, des mannequins en bois qui portaient autrefois des armures, et des crochets en fer aux murs auxquels étaient jadis suspendus des boucliers.

A7. Dortoir principal

Des dizaines de paillasses misérables sont éparpillées sur le sol. Les deux âtres de la pièce sont sombres et froids, et leurs conduits obstrués de gravats s'élèvent sur 36 m dans la montagne.

A8. Latrines

Des rideaux de laine en lambeaux dissimulent trois latrines mal entretenues, dotées chacune d'un banc en bois appuyé contre le mur du fond.

A9. Strige de la forge

Deux enclumes rouillées sont posées devant deux âtres noircis. Autrefois, les nains les utilisaient pour fabriquer et réparer leurs armes et leurs armures.

Un battement d'ailes se fait entendre de l'âtre le plus au sud, indiquant la présence d'une **strige** (profil en page 67) près de la base de la cheminée de 60 m de hauteur. Si quelqu'un illumine le conduit de la cheminée, la strige panique, en sort et attaque le personnage ou comparse le plus proche. Sans cela, elle ne prête pas attention aux personnages.

JASON A. ENGLE

A10. Pièce de stockage des outils

Les forgerons d'armes et d'armures nains stockaient ici leurs outils, qui sont encore suspendus aux crochets des murs. Même rouillés, ces objets restent fonctionnels si les personnages veulent s'en servir.

A11. Gorge intérieure

Quatre meurtrières criblent les murs de ce corridor menant à la salle du trône d'Axeholm (zone A14).

A12. Poste de garde ouest

Deux balistes sont pointées vers les meurtrières du mur est. Chaque baliste est équipée de cinq carreaux. En dehors de cela, le poste de garde est vide.

A13. Poste de garde est

Au milieu de la pièce se trouvent les os rongés, les fragments d'armure arrachés et les haches d'armes rouillées de deux gardes nains. Les gardes furent victimes d'une embuscade de goules, puis tués et dévorés.

Les deux balistes pointées sur les meurtrières du mur ouest sont équipées de cinq carreaux chacune.

A14. Salle du trône

Lisez l'encadré suivant à haute voix pour décrire cette zone :

> La lourde puanteur de la mort flotte dans l'air de cette salle poussiéreuse comportant plusieurs piliers et un âtre sombre taché de suie sur la paroi est. Un renfoncement profond dans le mur sud abrite une estrade, au sommet de laquelle se trouve un trône en calcaire flanqué de statues de guerriers nains en granit. Entre le trône et l'âtre part un couloir avec des escaliers qui montent.

Une **goule** (profil en page 60) dotée de 40 points de vie se cache derrière le trône. Ce mort-vivant est tout ce qui reste du châtelain nain d'Axeholm, resté sur place pour sceller la forteresse après la fuite de la majeure partie de la garnison. La goule dégage l'horrible puanteur de la salle, plus insoutenable près du trône. Les personnages peuvent détecter la goule cachée en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 13.

Si un personnage examine le trône, la goule pousse un hurlement et attaque. Les **goules** de la zone A26 entendent son cri, descendent le long de la cheminée en rampant et sortent par l'âtre. Ce groupe est composé de deux goules couvertes de suie, plus une goule supplémentaire par personnage du groupe, sans compter les comparses. Quand toutes les autres créatures du hall ont joué leur premier tour de combat, ces goules se joignent au combat et agissent au même rang d'initiative que l'ancien châtelain.

Trésor. Le châtelain goule porte une chevalière en or marquée du blason d'Axeholm, un gantelet nain serrant une hachette. Cette chevalière vaut 5 po et déverrouille le coffre de la zone A29.

A15. Salle à manger

Au milieu de cette salle, une table en pierre taillée (4,50 m de long sur 1,50 m de large) est encadrée par deux bancs en bois de même longueur. Au-dessus de la table sont suspendus deux lustres en fer dont les bougies ont fondu depuis longtemps. Au nord de la table et des bancs se trouvent un âtre plein de suie et une alcôve contenant un puits en pierre brute qui descend sur 18 m.

Les nombreuses prises permettent de monter ou de descendre le puits en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10. Au fond du puits se trouvent des os d'animaux recouverts de moisissure et d'autres reliefs de repas jetés par les nains.

A16. Cuisine

La pièce poussiéreuse comporte tous les objets qu'on peut s'attendre à trouver dans une cuisine naine, notamment des assiettes, des ustensiles et des choppes en métal. Un évier en pierre est équipé d'un robinet qui, ouvert, fait couler de l'eau chaude d'une source souterraine naturelle.

A17. Ruines du hall est

Le tremblement de terre qui a touché Axeholm a provoqué l'effondrement d'une partie du plafond, raison pour laquelle ce hall est en ruines. La moitié est du hall est jonchée de décombres et constitue un terrain difficile (voir le livret de règles). La lourde puanteur de la mort flotte dans l'air et se renforce au fur et à mesure que les personnages se rapprochent de la zone A19.

A18. Pièce vide

Cette pièce carrée de 4,50 m de côté fut vidée par les nains avant l'évacuation d'Axeholm. Il n'y reste que de la poussière.

A19. Tanière des goules

Les personnages peuvent atteindre cette zone en suivant le tunnel naturel de la zone A17 ou en descendant l'escalier de pierre de la zone A24. La porte au nord a été enfoncée et ses débris sont éparpillés sur le sol.

La puanteur de mort et de décomposition se renforce au fur et à mesure que les personnages s'approchent de cette pièce, et ils entendent les feulements et les grognements des **goules** (profil en page 60) qui y vivent. La pièce abrite une goule, plus une goule supplémentaire par personnage du groupe, sans compter les comparses.

Après s'être débarrassés des goules, les personnages peuvent examiner la pièce de plus près. Décrivez-la aux joueurs comme suit :

> Cette salle était autrefois un sanctuaire, comme l'indiquent les gravures qui représentent sur les murs des nains portant des encensoirs et accomplissant des rites religieux. Cependant, la partie est de la pièce s'est effondrée, remplissant la zone de décombres. Des os mâchouillés éparpillés parmi les débris sont tout ce qui reste de plusieurs nains.

Trésor. Les personnages qui fouillent les décombres dans la partie est de la pièce trouvent deux trésors :

- Une amulette de platine sur une chaîne en or fine, mais robuste. Cette amulette, symbole sacré de Moradin (le dieu nain de la création), porte son emblème : un marteau et une enclume. Tout personnage nain reconnaîtra immédiatement ce symbole, tandis qu'un aventurier d'une autre espèce l'identifiera en réussissant un test d'Intelligence (Religion) DD 10.
- Un coffre en acier non verrouillé pesant 2,5 kg. Cette petite boîte est remplie de poussière de roche, mais une *potion de guérison supérieure* est nichée à l'intérieur. Confiez aux joueurs la carte Potion de guérison supérieure quand ils trouvent cet objet magique.

A20. Tunnel étroit

Les goules ont creusé ce tunnel sinueux encombré de gravats reliant le niveau inférieur au niveau supérieur d'Axeholm. Le tunnel est large de 60 cm, haut de 1,50 m et long de 18 m.

A21. Caserne supérieure, côté est

Les goules ont saccagé cette pièce, laissant derrière elles des paillasses déchirées, des chaises brisées, des tables retournées et d'autres meubles vandalisés. Un âtre noirci est creusé dans le mur est, sa cheminée s'élevant vers la surface sur 6 m. Les personnages peuvent utiliser cette cheminée pour entrer ou sortir de la forteresse (voir « Arrivée », page 13).

A22. Bastion supérieur

Cette grande salle s'étend au-dessus de la gorge d'accès de l'entrée principale (zone A1) et contient de nombreuses mesures défensives datant de l'époque des nains. Au nord, des meurtrières laissent filtrer la lumière, emplissant cette moitié de la pièce des rayons du soleil ou de la lune selon l'heure de la journée ou de la nuit.

D'épaisses toiles d'araignée sont tissées entre les murs et les piliers. Plusieurs **araignées géantes** (profil en page 55) sont tapies dans ces filandres ; trois araignées plus une araignée supplémentaire par personnage du groupe, sans compter les comparses. Les araignées, réparties dans la moitié sud de la pièce, surgissent à la moindre intrusion.

Les autres défenses comptent deux cheminées, jadis employées pour chauffer des marmites pleines d'huile que les nains versaient par d'étroites fentes dans le sol. Trois marmites vides sont alignées le long de l'une de ces fentes. Les meurtrières du mur sud s'ouvrent sur la zone A4 ; les escaliers en pierre descendent vers les zones A2 et A3.

A23. Caserne supérieure, côté ouest

Une cheminée est taillée dans le mur ouest de cette pièce. Suspendu sur un crochet au-dessus de son manteau, un bouclier en acier non magique porte le blason d'Axeholm : un gantelet nain serrant une hachette. Les personnages peuvent utiliser le conduit de cheminée maculé de suie pour entrer ou sortir de la forteresse (voir « Arrivée », page 13).

Les autres meubles dans la pièce (paillasses, tables, chaises et casiers vides) sont intacts, mais couverts de poussière.

A24. Hall hanté

La **banshie** (profil en page 55) hante la partie est-ouest de ce hall en forme de L. La créature flotte au milieu du hall, devant la porte de la zone A27. Décrivez-la aux joueurs comme suit :

> La forme luminescente et vaporeuse d'une elfe flotte dans ce hall poussiéreux, le visage encadré par une chevelure diaphane emmêlée et le corps vêtu de haillons spectraux qui s'agitent doucement autour d'elle. Le visage de l'apparition se déforme de rage et elle crie : « Sortez de chez moi ! »

Si les personnages fuient la banshie de leur propre chef, elle les laisse partir. Mais s'ils avancent vers le mort-vivant, l'attaquent ou tentent de négocier, ce dernier devient violent.

Lors du premier round du combat, la banshie utilise Visage terrifiant. Lors du deuxième round, elle utilise Gémissement. Après avoir gémi, elle bat en retraite dans la zone A27, traversant la porte fermée comme si elle n'existait pas. Dans la zone A27, la créature se bat jusqu'à la mort (définitive cette fois).

A25. Hall est supérieur et balcon

Le tremblement de terre a provoqué l'effondrement d'une partie de cette salle vide. Une double porte dans le mur ouest mène à un petit balcon en pierre qui surplombe la zone A4.

A26. Bain des goules

Plusieurs **goules** (profil en page 60) sont rassemblées ici ; deux goules plus une goule supplémentaire par personnage du groupe, sans compter les comparses. Les goules entrent et sortent de la pièce par un trou de 60 cm de diamètre dans le mur est, qui donne sur la cheminée de la zone A14.

Au milieu de cette pièce apparaît une baignoire en pierre taillée remplie d'os de nains rongés. Elle est équipée d'un robinet qui, ouvert, fait couler de l'eau chaude d'une source souterraine naturelle. Un bouchon en pierre scelle l'évacuation au fond de la baignoire.

A27. Chambre de la banshie

Cette chambre à coucher était réservée aux hôtes de marque, mais ses meubles ont pourri avec le temps et sont couverts de poussière et de toiles d'araignée. L'elfe Vyldara séjournait jadis ici, mais ses biens furent retirés de la chambre durant sa captivité et il ne reste aucun objet de valeur.

A28. Chambre du châtelain

Un lit en pierre avec un matelas moisi occupe le milieu de cette pièce, couvert de poussière et de toiles d'araignée. Un âtre maculé de suie est taillé dans le mur sud. Des **striges** (profil en page 67) ont fait leur nid dans la cheminée obstruée par des gravats, une par membre du groupe (en comptant les comparses). Les striges attaquent quiconque s'intéresse de trop près à l'âtre.

Passage secret. Le mur du fond de l'âtre est un passage secret. Un personnage qui fouille l'intérieur de l'âtre et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque des empreintes de mains naines dans la suie du mur du fond. Appuyer sur la porte secrète la fait pivoter sur des gonds dissimulés en pierre, révélant derrière la zone A29.

A29. Salle secrète

Contre le mur sud de cette pièce (qui ne contient rien d'autre) repose un coffre en fer de 40 kg aux pieds griffus. Sa serrure comporte une minuscule encoche circulaire au lieu du classique trou en forme de clé. Si un personnage examine l'encoche de près, il remarque un minuscule symbole de gantelet serrant une hachette. Ce symbole correspond à celui de la chevalière du châtelain (qui se trouve dans la zone A14), mais inversé. Si la chevalière du châtelain est insérée dans l'encoche, le coffre se déverrouille jusqu'à ce que son couvercle soit totalement refermé. Les personnages peuvent aussi déverrouiller le coffre avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 20, ou avec le sort *déblocage* ou une magie similaire.

Trésor. Le coffre contient un *heaume effrayant* et une paire de *gantelets de puissance d'ogre*. Donnez aux joueurs les cartes du heaume effrayant et des gantelets de puissance d'ogre quand ils trouvent et identifient ces deux objets magiques.

A30. Latrines

Des rideaux de maille rouillés dissimulent deux latrines, dotées chacune d'un banc en bois appuyé contre le mur du fond. L'évacuation de ces latrines descend dans les profondeurs de la montagne et passe juste à l'est de la zone A10.

Camp des bûcherons

La quête du « camp des bûcherons » est adaptée à des personnages de niveau 3, mais des personnages de niveau 2 peuvent survivre à ses dangers s'ils font preuve de prudence et de sagacité. Des personnages de niveau 4 ou supérieur devraient pouvoir gérer facilement les menaces pesant sur le camp.

Aperçu du site

Des années après l'éruption du mont Chaudenow et les ravages qu'elle provoqua, la cité de Padhiver continue de se reconstruire. Des bûcherons ont installé des camps le long de la rivière qui coule depuis le bois de Padhiver et utilisent le fleuve pour transporter des bûches vers la cité.

Un camp en particulier, situé sur la berge sud de la rivière, est géré par un vil opportuniste nommé Tibor Wester, demi-frère du bourgmestre de Phandaline, Harbin Wester. Tibor emploie des bûcherons compétents pour trouver les meilleurs arbres, les abattre et les transporter jusqu'au camp pour les envoyer à Padhiver via la rivière. Il fait venir ses provisions de Phandaline pour ne pas avoir à payer la « taxe de terre dévastée » farfelue que Padhiver prélève sur les biens de première nécessité. La difficulté est de faire passer les provisions par le bois de Padhiver tout en les gardant intactes, raison pour laquelle Harbin fait appel à des aventuriers pour effectuer les livraisons.

Mais Tibor a un problème plus sérieux que son approvisionnement. Ses bûcherons ont déclenché le courroux d'anachorètes de Talos (voir page 54), qui n'apprécient guère les intrusions sur leur territoire dans le bois de Padhiver. Les anachorètes ont caché dans son camp un totem qui a attiré des ankhegs. Ces monstres fouisseurs qui ont pris les bûcherons par surprise les ont tués tous les douze. Tibor a survécu en s'enfermant dans son bureau, où il compte bien rester jusqu'à ce que quelqu'un vienne le sauver.

Objectifs de la quête

Pour accomplir la quête du camp des bûcherons (page 11), les aventuriers doivent livrer des provisions au camp et faire signer un avis de livraison à Tibor Wester. La signature de Tibor prouve à Harbin Wester que les provisions ont atteint la destination prévue.

Préparatifs

Les personnages doivent se munir des provisions destinées au camp des bûcherons avant de partir. Harbin Wester a passé les commandes nécessaires aux provisions de Barthen à Phandaline (décrit en page 9). Quand les personnages se présentent pour récupérer les provisions, lisez l'encadré suivant à haute voix :

> Barthen vous indique que ses commis ont rempli deux caisses de provisions et vous tend une feuille de vélin, sur laquelle l'inventaire du contenu des caisses est noté : de la nourriture telle que de la viande séchée, des blocs de fromage et des miches de pain, ainsi que des fûts de bière et des fioles d'huile. Les deux lourdes caisses sont chargées sur un chariot à deux roues tiré par un bœuf. « Le bœuf s'appelle Vincent » déclare Barthen. « Mais il s'appelle surtout « Reviens », comme le chariot, d'accord ? »

Le bœuf (utilisez le profil de **vache** en page 67) est une bête fiable. Chaque caisse pleine contient suffisamment de provisions pour nourrir douze personnes pendant un mois en rajoutant le poisson et l'eau fraîche du camp.

Si les personnages informent Barthen qu'ils ont l'intention de se rendre au pavillon de chasse de Falcon (voir page 39) sur le chemin, Barthen leur suggère de se munir d'une bouteille de vin raffiné (10 po) pour l'offrir à Falcon.

Se rendre au camp

Les personnages peuvent parcourir 36 km par jour, et le camp des bûcherons est situé environ 75 km au nord de Phandaline. Les aventuriers vont devoir prendre un repos long vers la moitié du voyage. Ils peuvent décider de camper dans les bois ou de dévier vers l'est et de passer leur repos long au pavillon de chasse de Falcon.

Le membre du groupe dont le modificateur de Sagesse (Survie) est le plus élevé paraît désigné pour s'orienter dans le bois de Padhiver. Utilisez la carte de la côte des Épées (page 5) pour suivre la progression des personnages dans la forêt. Chaque fois que les personnages entrent dans un nouvel hexagone sur la carte, demandez un test de Sagesse (Survie) DD 10 au personnage qui les guide. En cas de réussite, le groupe continue dans la bonne direction. En cas d'échec, le groupe retrouve son chemin après avoir gaspillé 1d4 x 1,5 km de déplacement dans une mauvaise direction.

L'habit ne fait pas le sanglier

Peu après être entrés dans les bois, les personnages font une rencontre à l'apparence trompeuse. Lisez l'encadré suivant à haute voix :

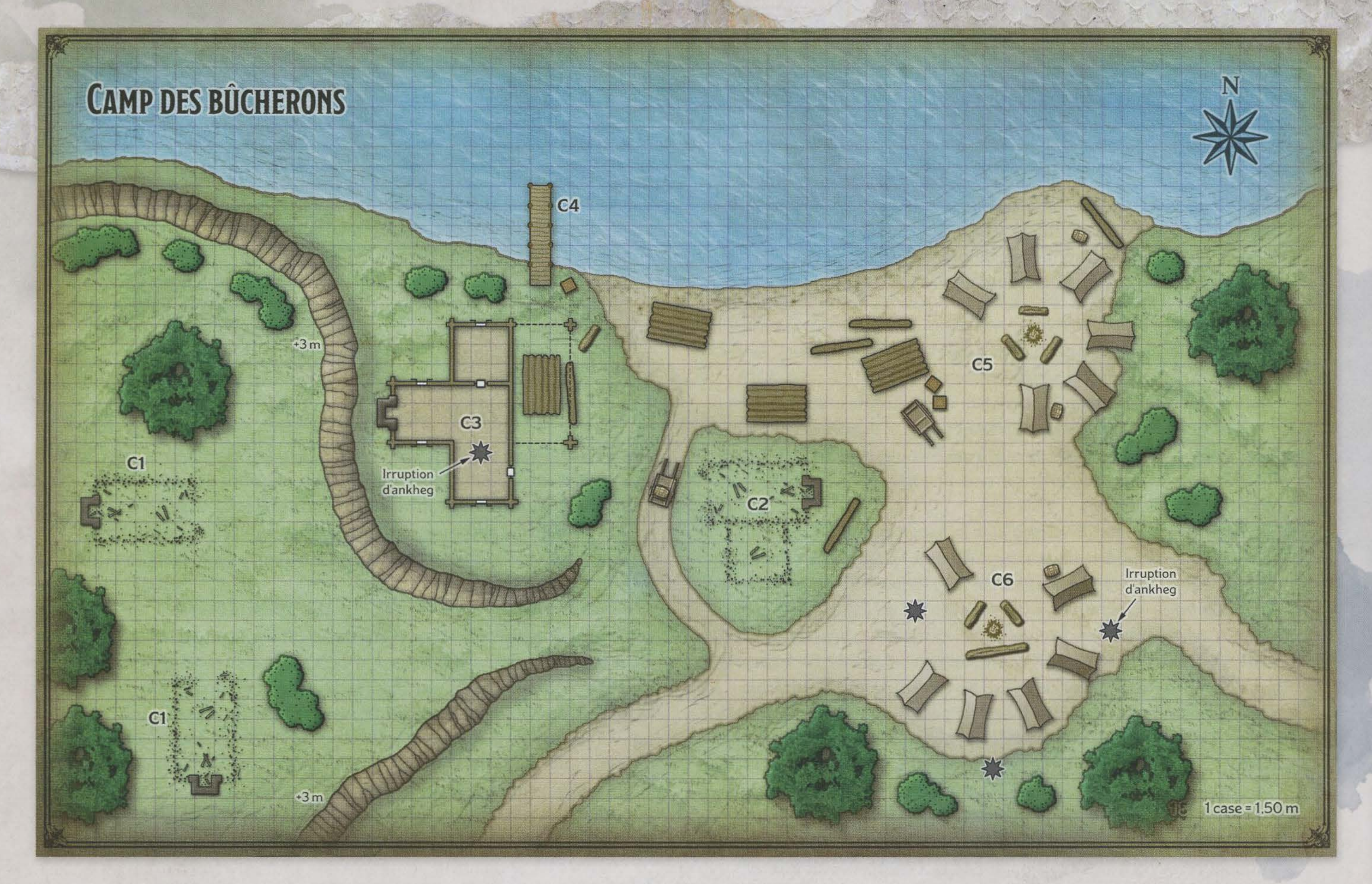
> À une petite vingtaine de mètres devant vous, un sanglier sauvage se tient dans une petite clairière. Il vous fixe de manière suspecte.

Le sanglier est en fait une **anachorète de Talos** (profil en page 54) sous forme de sanglier. L'anachorète, Drethna, n'attaque que si on l'agresse. Si les personnages contournent le sanglier ou évitent la confrontation d'une autre manière, ils peuvent continuer leur chemin. Si le sanglier n'est pas tué, il part avertir les anachorètes du manoir du bois (page 33) que des inconnus sont entrés dans la forêt.

Arrivée

Si les personnages suivent la rivière en partant du pavillon de chasse de Falcon, ils arrivent par l'est. S'ils viennent directement de Phandaline, ils se présentent par le sud. À leur arrivée, lisez l'encadré suivant à haute voix :

> Le camp des bûcherons s'étend le long de la rive sud de la rivière. Une douzaine de tentes sont disposées sur une plage de sable. Près d'un ponton, vous voyez une cabane dont l'auvent abrite des bûches empilées. Tout autour, des cabanes plus anciennes ont été démolies pour ne laisser que des cheminées et des fondations en pierre. Un silence lugubre plane sur le camp ; vous ne voyez personne dans les environs.



Les ankhegs se cachent sous terre et utilisent leur perception des vibrations pour détecter les proies. Ils jaillissent du sol dans les cases portant la mention « Irruption d'ankheg » sur la carte quand certaines conditions sont réunies, comme décrit dans les zones C3 et C6. Si vous menez ce scénario pour un seul aventurier, il ne rencontre qu'un seul ankheg à la fois.

Zones du camp

Les zones suivantes apparaissent sur la carte du camp des bûcherons.

C1. Cabanes du plateau rocheux

Ces cabanes ont été presque entièrement démolies, mais leurs ruines sont encore visibles sur un escarpement rocheux de 3 m de hauteur au travers duquel les ankhegs ne peuvent pas forer.

C2. Vieille cabane et cheminée

Tout ce qui reste de cette cabane est une cheminée en ruines dont le conduit s'est presque totalement effondré, et des fondations en pierre au travers desquelles les ankhegs ne peuvent pas forer.

Totem. Si un personnage fouille le conduit, il trouve un totem enterré dans les décombres : treize minuscules bonhommes de bois androgynes trempés dans du sang de porc, attachés ensemble en fagot par une touffe de cheveux, sur lesquels sont gravés de minuscules éclairs. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 comprend que le but du totem est d'attirer la malchance sur tous ceux qui habitent près de l'objet. Si les aventuriers détruisent le totem, tous les ankhegs qui n'ont pas encore attaqué cessent immédiatement de s'intéresser au camp et s'en vont en creusant un tunnel.

C3. Bureau et pièce de stockage des outils

Cette cabane au sol en bois est divisée en deux pièces. La pièce la plus grande est encombrée de matériel de bûcheron (des scies, des harnais en cuir pour grimper aux arbres, etc.). Un **ankheg** (profil en page 54) est caché sous le sol. La première fois qu'un personnage traverse la pièce, l'ankheg jaillit de sous le plancher dans la case portant la mention « Irruption d'ankheg » et attaque.

Tibor Wester, un **roturier** humain (profil en page 65), s'est barricadé dans la pièce la plus petite au nord. Il a poussé son bureau contre la porte et se tient désormais recroquevillé sur le meuble. Chaque fois qu'il doit faire un choix, Tibor prend l'option la plus lâche et la plus égocentrique.

C4. Ponton au bord de la rivière

Les barques et les barges fluviales peuvent être amarrées ici, mais le ponton est vide quand les personnages se présentent.

C5. Camp nord

Un feu de camp éteint est entouré de six tentes. Chacune contient un sac de couchage et une gamelle. Si un personnage inspecte les lieux, il découvre que les tentes et les sacs de couchage ont été en partie dissous, sans doute par un jet d'acide. Des empreintes de pas et d'étranges marques dans le sable laissent penser que plusieurs humanoïdes ont été attaqués ici et traînés ailleurs. Si un personnage réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 10, il en déduit que les humanoïdes ont été tués et emportés dans le sable par des monstres fouisseurs. Les ankhegs provoquent l'effondrement de leurs tunnels dans leur sillage, si bien qu'il est impossible de les suivre.

C6. Camp sud

Ce camp est similaire à la zone C5, si ce n'est que trois **ankhegs** (profil en page 54) sont cachés en dessous. Quand une créature pose le pied dans un rayon de 6 m d'une case portant la mention « Irruption d'ankheg » sur la carte, un ankheg hostile jaillit du sol sur cette case et se bat jusqu'à la mort.

Jason A. Engle

Cercle du tonnerre

Le « Cercle du tonnerre » est adapté à des personnages de niveau 6, mais des personnages de niveau 4 ou 5 peuvent en surmonter les défis s'ils font preuve de prudence.

Aucune quête n'amène le groupe à cet endroit. Cependant, les personnages qui bravent le tumulus du Dragon peuvent venir ici avec Xanth le centaure (voir page 48), et ceux qui livrent bataille au manoir du bois (page 33) peuvent être orientés ici par la carte de Grannoc. À la suite de la contre-attaque sur le pavillon de chasse de Falcon (voir « Contre-attaque ! », page 36), les personnages peuvent remonter la piste de Gorthok jusqu'au Cercle du tonnerre, où la créature a été invoquée.

Aperçu du site

Les anachorètes reclus du Cercle du tonnerre se réunissent sur cette colline afin de perpétrer des sacrifices au nom de Talos, le dieu des tempêtes. Par temps orageux, les anachorètes accomplissement aussi des rituels pour invoquer Gorthok le Sanglier tonnerre, une force destructrice qu'ils peuvent lâcher sur leurs ennemis. Un cercle de pierres dressées au sommet de la colline permet de canaliser la magie des anachorètes pour invoquer Gorthok.

Trois anachorètes, Flenz, Narux et Yargath, protègent la colline. Quand ils n'accomplissent pas de rituels dans le cercle de pierres dressées, ils patrouillent dans la forêt environnante, cherchent de la nourriture et se retirent dans des grottes creusées à même le flanc de la colline. À l'arrivée des personnages, les anachorètes sont réunis au sommet de la colline. Si Gorthok n'a pas encore été vaincu, ils sont en train d'invoquer le puissant sanglier. Sinon, ils invoquent une tempête.

Se rendre au cercle

Des personnages qui se rendent au Cercle du tonnerre font les deux rencontres suivantes en chemin.

Arbre piégé

Cette rencontre peut survenir n'importe où dans le bois de Padhiver. Plantez le décor en lisant l'encadré suivant :

> Vous arrivez dans une clairière d'une petite vingtaine de mètres de large, au milieu de laquelle s'élève une forme noire semblable à une aiguille : un arbre de douze mètres de haut ravagé par un vieil incendie, ses branches calcinées. Attachées à la base de l'arbre mort se trouvent plusieurs poupées terrifiantes faites de brindilles nouées au moyen de cheveux noirs.

Dix poupées de brindilles sont attachées à l'arbre calciné, toutes à portée de main. Le sort *détection de la magie* révèle une aura de magie de transmutation émanant de l'arbre et du sol dans un rayon de 18 m.

L'examen attentif d'une des poupées révèle qu'elle abrite quelque chose. En brisant une poupée, les personnages découvrent qu'elle contient un cœur de cochon encore palpitant. Tout dégât infligé au cœur le tue, après quoi les racines de l'arbre mort s'animent magiquement et jaillissent du sol.

Quand les racines meurtrières surgissent, toute créature se tenant dans la clairière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts contondants et d'être entravée. La créature subit ces dégâts au début de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature peut consacrer une action à se libérer ou libérer une autre créature à portée d'allonge en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15, ou en infligeant au moins 5 dégâts tranchants à une racine en une seule attaque d'arme de corps à corps. Les racines ont une CA de 13 et l'immunité contre tous les dégâts sauf les dégâts tranchants.

Patrouille de Yargath

Alors qu'ils progressent dans la forêt, les personnages sont assaillis par Yargath, une **anachorète de Talos** (profil en page 54), accompagnée d'une bande d'**orcs** (profil en page 63) : deux orcs par personnage dans le groupe, comparses compris. Plantez le décor comme suit :

> Alors que vous avancez sur un sol inégal donnant sur une crête, plusieurs orcs imposants gravissent une crête similaire, séparée de la vôtre par une ravine large d'une vingtaine de mètres et profonde de trois. Les orcs, poussant d'épouvantables cris de guerre, sont rejoints par une humanoïde aux longues griffes.

Au premier round de combat, Yargath lance *bénédiction* sur un maximum de trois orcs. Pendant ce temps, les orcs traversent la ravine au pas de course pour venir se battre au corps à corps.

Description des grottes

Trois grottes se trouvent sous le sommet de la colline, servant chacune de repaire à l'un des anachorètes de Talos. Les grottes sont creusés dans la terre, et leur entrée est encadrée de deux blocs de pierre rectangulaires surmontés d'un lourd linteau de pierre. Toutes les grottes présentent un plafond de 2,10 m de haut ainsi que des portes en bois rudimentaires. Chaque grotte est agencée différemment mais son contenu est le même.

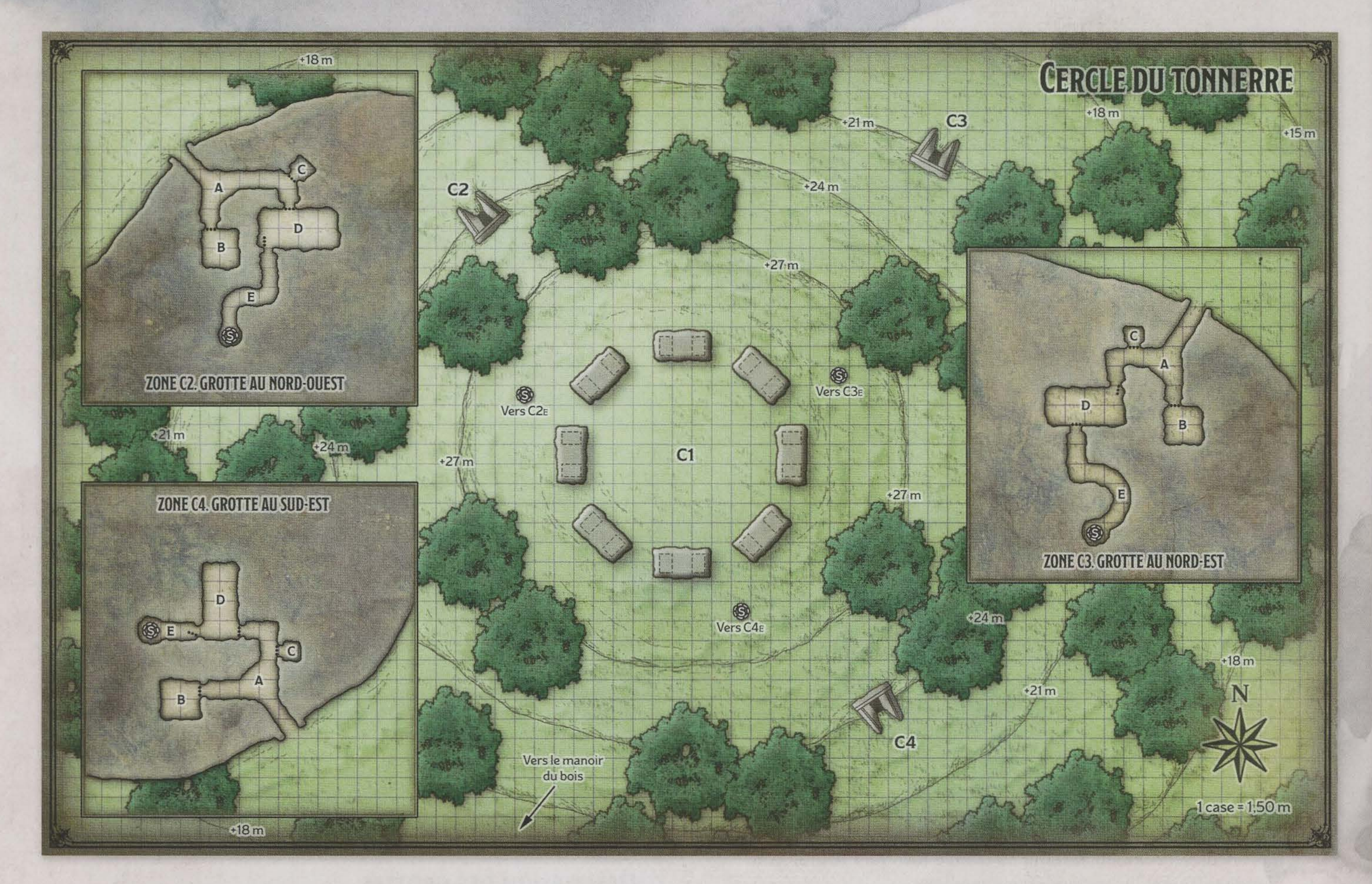
A : Entrée. Situé au milieu de cette intersection, face à l'entrée de la grotte, le crâne d'un sanglier repose au sommet d'une pile d'ossements humanoïdes et animaux. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 10 peut établir que les ossements sont une mise en garde pour quiconque s'aventurera plus loin.

B : Enclos de sanglier. La porte menant à cette pièce est fermée par de la corde. La pièce contient un **sanglier** (profil en page 66) qui est à la fois le compagnon de l'anachorète et son moyen d'éliminer les déchets. Tant qu'il est enfermé dans la pièce, le sanglier ne peut faire de mal à personne. Si la porte est ouverte par quelqu'un d'autre qu'un anachorète de Talos, le sanglier tente de s'enfuir de la grotte et attaque quiconque se trouve sur son chemin.

C : Cellule. La porte menant à cette cellule est fermée par de la corde. La cellule sert à garder les animaux condamnés à être sacrifiés lors des rituels consacrés à Talos. Il y a 25 % de chances qu'un inoffensif cerf soit piégé à l'intérieur. Autrement, la cellule est vide.

D : Retraite de l'anachorète. Cette pièce sans meubles sert de logement à l'anachorète. Des niches dans les murs contiennent de la vaisselle en argile, des ustensiles en bois, des baies, des paquets d'herbes ainsi que des totems effrayants. Dans les zones C2 et C3, les anachorètes ont enfoui des trésors sous terre dans une case aléatoire de 1,50 m. Reportez-vous à ces zones pour plus de détails sur les trésors.

E : Sortie secrète. Ce tunnel mène à une trappe secrète facile à repérer d'en dessous.



Trésor. Yargath possède une *potion de guérison importante*. Si les personnages acquièrent cette potion, confiez aux joueurs la carte Potion de guérison importante.

Arrivée

Les personnages venant du manoir du bois arrivent au Cercle du tonnerre par le sud. Décrivez le lieu aux joueurs comme suit :

> De sinistres nuages d'orage se forment dans le ciel tandis que vous approchez d'une colline de moins de trente mètres de haut dont le dénivelé est parsemé d'arbres. En haut de la colline se trouve un vaste cercle de pierres dressées. Deux silhouettes inquiétantes dansent à l'intérieur, entourées de plusieurs petites créatures sautillantes.

Les pierres dressées et les silhouettes dansantes sont décrites dans la zone C1. Les personnages qui font le tour de la colline avant d'entamer son ascension découvrent trois grottes (zones C2, C3 et C4) près du sommet.

Zones du Cercle du tonnerre

Les zones suivantes apparaissent sur la carte du Cercle du tonnerre.

C1. Cromlech

Au sommet de la colline se trouve un cercle de huit structures en pierre verticales, composées de deux blocs de pierre de 3 m de haut espacés de 1,50 m que surmonte une pierre plate d'une épaisseur de 90 cm. Ces structures peuvent être renversées par des créatures d'une Force combinée d'au moins 80.

Au centre du cercle, deux formes humanoïdes dansent autour de la carcasse d'un cerf, arborant chacune une tête de sanglier en décomposition en guise de masque. Ces ennemis sont Flenz et Narux, deux **anachorètes de Talos** (profil en page 54). Ils sont rejoints par des **nielleux** (voir page 66) batifolant : deux par membre du groupe, comparses compris. Flenz et Narux sont soit en train d'accomplir un rituel pour invoquer **Gorthok le Sanglier tonnerre** (voir page 59), soit en plein sacrifice pour apaiser Talos et invoquer une tempête. Si les personnages n'ont pas encore vaincu Gorthok, le sanglier arrive une fois les deux anachorètes morts, jaillissant du milieu du cercle dans un coup de tonnerre. Gorthok se bat jusqu'à la mort.

Trappes secrètes. Tout personnage qui fouille la colline et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 découvre l'une des trois fragiles trappes en bois cachées sous l'herbe et la terre. Ces trappes s'ouvrent sur des tunnels menant aux zones C2, C3 et C4.

C2. Grotte au nord-ouest

Le dessin d'un sanglier poursuivant une forme humanoïde rudimentaire est gravé sur le linteau de pierre au-dessus de l'entrée de la grotte.

Trésor. Flenz a enterré une *potion d'invulnérabilité* dans ses quartiers, dans un case aléatoire. Si les personnages obtiennent la potion, confiez aux joueurs la carte Potion d'invulnérabilité.

C3. Grotte au nord-est

Le linteau de pierre au-dessus de l'entrée de cette grotte ne présente pas d'inscription.

Trésor. Narux a enterré un *bouclier +1* dans ses quartiers. Si les personnages l'obtiennent et l'identifient, confiez aux joueurs la carte Bouclier +1.

C4. Grotte au sud-est

Le linteau de pierre au-dessus de l'entrée de cette grotte est gravé d'un pictogramme représentant trois formes humanoïdes rudimentaires frappées par la foudre. Yargath n'a laissé aucun trésor ici.

JASON A. ENGLE

Colline des Ombrages

La « colline des Ombrages » est adaptée aux personnages de niveau 3 ou moins. Les personnages de niveau plus élevé ne courront pas de grands risques ici, mais ils auront peut-être besoin de s'y rendre pour acheter des *potions de guérison* à Adabra Gwynn.

Aperçu du site

La colline des Ombrages doit son nom à une bataille rangée que se sont livrée deux clans nains à son sommet. Le temps a effacé la cause de leur ombrage. Seuls demeurent les cairns des morts, à présent. Le moulin en pierre fut bâti par la suite sur la colline, bien qu'il date tout de même de plus d'un siècle.

C'est ici que réside Adabra Gwynn, une sage-femme et apothicaire dévouée à Chauntéa (la déesse de l'agriculture). Peu de temps avant l'arrivée des aventuriers, une **manticore** (profil en page 62) chassée des montagnes par Cryovain le dragon blanc attaque le moulin. Lisez l'encadré suivant pour planter le décor :

> Sur le versant de la colline des Ombrages se dresse un vieux moulin en pierre, entouré d'une clôture de fer. Un imposant monstre ailé dont la queue est hérissée de pointes tente de défoncer la porte d'entrée du moulin. Une femme apparaît à une fenêtre de l'étage et vous fait signe en criant « Un coup de main, peut-être ? »

Adabra a le profil d'un **roturier** (voir page 65). Les personnages peuvent affronter la manticore ou négocier avec elle, auquel cas elle interrompt son attaque et s'en va si elle reçoit au moins 25 po de trésor ou quelques livres de nourriture.

Si la manticore n'est pas tuée, elle pourra revenir causer d'autres ennuis ultérieurement avec une de ses semblables.

Objectifs de la quête

Adabra refuse de retourner à Phandaline, mais les personnages peuvent terminer la quête de la colline des Ombrages (page 11) s'ils obtiennent une note destinée à Harbin Wester, confirmant qu'elle est en sécurité. De plus, Adabra offre à ses sauveurs une *potion de guérison* pour s'être occupés de la manticore (voir plus bas).

Zones de la colline des Ombrages

Les zones suivantes apparaissent sur la carte de la colline des Ombrages.

C1. Cairns nains

Des nains ont été enterrés sous ces tas de pierres, mais leurs os, armures et armes se sont décomposés il y a bien longtemps.

C2. Ruines d'une maison

De cette vieille maison en pierre, il ne reste plus qu'une cheminée.

C3–C5. Moulin en pierre

Adabra se sert de la meule au rez-de-chaussée (zone C3) pour broyer des herbes et d'autres ingrédients destinés à des cataplasmes et à des potions. Ses quartiers se trouvent au premier étage (zone C4). Au deuxième étage (zone C5) se nichent des combles où les invités peuvent séjourner.

Trésor. Adabra vend des *potions de guérison* pour 50 po pièce. Confiez une carte Potion de guérison à tout joueur dont le personnage acquiert l'une de ces potions. Si vous vous retrouvez à court de cartes, Adabra n'a plus de potions à vendre.



Excavation naine

La quête de l'« excavation naine » est adaptée aux personnages de niveau 1, mais elle donnera tout de même du fil à retordre à des personnages de niveau 2. Des personnages de niveau 3 ou plus ne devraient avoir aucun mal à nettoyer les ruines ainsi qu'à vaincre les orcs qui interviennent à la fin.

Aperçu du site

Dazlyn Griséclat et Norbus Runefer, prospecteurs nains d'écu, sont également associés. Alors qu'ils cherchaient de l'or dans les montagnes au sud-est de Phandaline, ils ont décidé d'explorer une gorge non loin de là et y ont découvert les traces d'une ancienne colonie naine ensevelie par une chute de pierres. Ils ont passé ces derniers mois à déblayer les gravats et à fouiller les ruines à la recherche de trésors, mais n'ont jusqu'ici rien trouvé de valeur.

Derrière la colonie, taillé dans la paroi du fond de la gorge, se trouve un ancien temple d'Abbathor, le maléfique dieu nain de la cupidité. Durant les éclipses solaires, on apaise Abbathor avec des sacrifices de sang et des pierres précieuses. En une occasion, le dieu a jugé les sacrifices des prêtres de ce temple insuffisants et a donc déclenché un tremblement de terre et un éboulement qui ont détruit certaines parties du temple et enseveli la communauté. Les prêtres du temple qui n'ont pas été tués sur le coup ont été transformés en gelées ocres : des reflets corrompus de l'avidité et de la cupidité d'Abbathor.

Objectifs de la quête

Pour terminer la quête de l'excavation naine (page 11), les aventuriers n'ont qu'à avertir Dazlyn et Norbus de la présence du dragon blanc. À la suite de quoi, les nains reconnaissants proposeront aux aventuriers une quête avec deux *pierres messagères* à la clé s'ils débarrassent le temple des monstres qui y rôdent. S'ils s'attardent pour aider Dazlyn et Norbus, les personnages rencontrent des orcs avant de partir (voir « L'attaque des orcs », page 23).

Arrivée

L'excavation naine se trouve plein est de Leilon, 22,5 km au sud-ouest de Phandaline, à l'extrémité est d'une gorge (zone E1). Quand les personnages atteignent la zone E1 de la carte, lisez à haute voix l'encadré suivant :

> Les parois rocheuses de la gorge dépassent allègrement les vingt mètres. Au fond du goulet s'élève un mur de pierre noire haut de six mètres, dans lequel on a sculpté un portail dont il ne reste plus qu'une des deux portes de pierre, retenue de façon précaire par une unique charnière. Au-delà de cette porte, dans l'ombre d'une montagne à l'est, se trouve les ruines de quelque communauté. Il n'y a pas un bruit.

Si les personnages annoncent leur arrivée, Dazlyn et Norbus viennent les accueillir. Sinon, les personnages rencontrent les nains dans la zone E3.

Zones de l'excavation

Les zones suivantes apparaissent sur la carte de l'excavation naine.

E1. Gorge

Le sol de la gorge est jonché de gravats. En dehors de quelques mauvaises herbes coriaces çà et là, il est dépourvu de végétation.

E2. Communauté en ruines

Toutes les informations concernant cette colonie, son nom compris, ont disparu avec ses habitants d'origine, décimés par un éboulement. On a dégagé les gravats qui ensevelissaient le site. On peut désormais distinguer le contour des bâtiments de pierre, aux murs effondrés. À l'autre bout des ruines, un puits de pierre est rempli de gravats.

La colonie a été passée au crible. Les personnages qui fouillent les ruines dénichent quelques ossements nains écrasés ainsi que les traces de feux de camps récents, mais rien de valeur.

E3. Cour et façade du temple

Décrivez ce lieu comme suit :

> Un mur de trois mètres de haut en partie effondré sépare la cour de la colonie à l'ouest. On a amassé trois grands tas de décombres dans cette zone. Taillée dans la paroi du fond du canyon se trouve la façade d'un temple de neuf mètres de haut, avec des marches montant jusqu'à une plateforme de pierre. Dans cette façade, on a sculpté une entrée haute de trois mètres flanquée de statues délabrées en granit qui représentent des nains grandeur nature parés de capes. Des sourires malfaisants se dessinent sur leurs visages érodés par les intempéries.

Si vous ne les avez pas encore rencontrés, Dazlyn et Norbus mangent des rations derrière le tas de gravats situé le plus à l'est tout en lorgnant l'entrée du temple (zone E4). Ce sont tous deux des **roturiers** nains d'écu (profil en page 65) qui parlent le commun et le nain, dotés de la vision dans le noir sur 18 m. Dazlyn est direct et honnête à l'excès. Norbus est bourru et extrêmement méfiant. Ils se chamaillent comme un vieux couple.

Chaque nain possède dix jours de rations, une outre, des outils miniers et une des deux *pierres messagères*. Les nains promettent ces objets magiques à quiconque accepte de tuer les gelées ocres de la zone E5, de vérifier quelles autres menaces abrite le temple et de le sécuriser. Si les personnages obtiennent ces pierres, confiez aux joueurs les deux cartes Pierre messagère. Impatients de reprendre leur excavation, les nains proposent de partager leurs trouvailles avec les personnages qui les aident.

Caractéristiques du temple

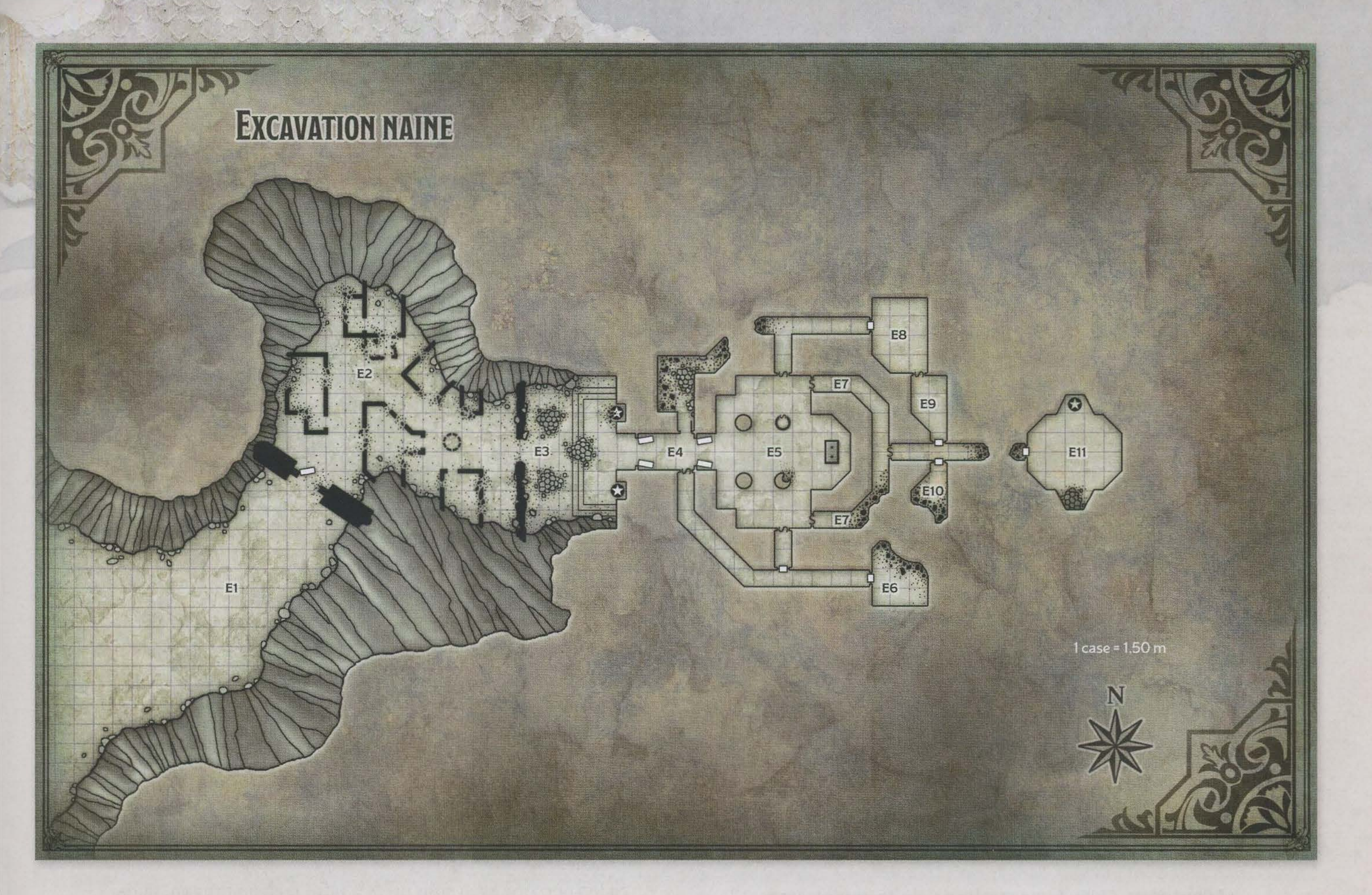
Le temple (zones E4 à E11) est sculpté avec expertise dans la roche. Dans son ensemble, il présente les caractéristiques suivantes.

Lumière. Comme les prêtres nains d'Abbathor étaient dotés de la vision dans le noir, il n'y a pas de source de lumière dans le temple.

Plafonds. Les plafonds, hauts de 3 m, sont plats.

Portes. Toutes les portes sont gravées dans la pierre, avec des chevilles en pierre en guise de charnières. Les passages secrets se fondent dans la pierre environnante. Trouver un passage secret nécessite d'examiner le mur et de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. Jusqu'à présent, Dazlyn et Norbus n'ont trouvé qu'un seul de ces accès, dans la zone E4. Les autres restent à découvrir.

Poussière et décombres. Le temple est obstrué par des décombres poussiéreux. Les cases remplies de décombres constituent un terrain difficile (voir le livret de règles).



E4. Vestibule poussiéreux

Les deux doubles portes sont maintenues ouvertes par des pointes enfoncées dans le sol. Au nord, une porte jadis secrète bâille, et donne sur une pièce qui n'abrite que des décombres.

E5. Temple

Cette zone contient cinq portes secrètes, dont celle qui s'ouvre sur l'intérieur d'un des piliers de pierre soutenant le plafond. Un autel en calcaire taché de sang se trouve au fond de la pièce. Dazlyn et Norbus ont pénétré dans le temple jusqu'ici, avant de s'enfuir à la vue d'une **gelée ocre** (profil en page 59). Elle est suspendue au plafond au-dessus de l'autel. Si le groupe compte au moins deux personnages (sans compter les comparses), une seconde gelée ocre est accrochée au mur sud.

Trésor. La porte secrète dans le pilier abrite une cavité remplie de crânes nains qui se déversent lors de son ouverture. Au fond de la cavité se trouve un coffre en pierre non verrouillé contenant 15 pierres précieuses d'une valeur de 10 po chacune.

E6. Pièce partiellement effondrée

Un tremblement de terre a détruit en partie cette pièce, qui ne contient rien de valeur.

E7. Tunnel secret

Coincée derrière les portes secrètes, une **gelée ocre** (profil en page 59) se tapit dans les décombres à l'extrémité sud de ce couloir.

E8. Chambre des prêtres

Trois cadres de lit en pierre sont adossés au mur est.

E9. Sacristie

Un bénitier en pierre vide fait corps avec le mur sud-ouest. Une penderie en pierre adossée au mur renferme les restes pourris de deux armures de cuir rouge (des habits de cérémonie portés par les prêtres d'Abbathor, à présent irrécupérables et sans la moindre valeur).

E10. Pièce partiellement effondrée

Le squelette d'un prêtre nain vêtu d'une armure en cuir rouge pourrie est à moitié enseveli sous les décombres. Le nain succomba à l'effondrement d'une partie de la pièce.

Trésor. Le squelette porte autour du cou un symbole sacré d'Abbathor : une petite dague parée de bijoux sur une chaîne d'argent. Le symbole est gravé de runes naines qui signifient « La cupidité est bonne » et vaut 50 po.

E11. Salle de la cupidité

Pour atteindre cette pièce, les personnages doivent dégager les gravats qui en obstruent l'accès, ce qui prend 40 heures à un personnage. Plusieurs personnages qui coopèrent peuvent réduire ce temps proportionnellement à leur nombre.

Une alcôve dans le mur sud abrite les morceaux d'une statue brisée. Une alcôve au nord contient la statue d'un nain muni de cornes, qui regarde avec avidité un joyau vert qui brille dans ses mains. Si l'on saisit le joyau, il se change en poussière et la statue explose. Toute créature située à 3 m ou moins de l'explosion doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 22 (4d10) dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'attaque des orcs

Des orcs (profil en page 63) arrivent en zone E1 lorsque les personnages achèvent leur mission avec les nains. Le nombre d'orcs est égal au nombre de personnages dans le groupe, en comptant les comparses. Chassés de leur territoire par Cryovain, les orcs cherchent un nouveau repaire et se battent jusqu'à la mort.

JASON A. ENGLE

Forteresse de la Flèche de givre

C'est à la forteresse de la Flèche de givre que les aventuriers trouveront Cryovain s'ils n'ont pas vaincu le jeune dragon blanc ailleurs. Ce site est adapté à des personnages de niveau 6, mais des personnages de niveau inférieur peuvent triompher du dragon s'ils font preuve de ruse et de prudence.

Aperçu du site

La forteresse de la Flèche de givre est une fortification de pierre perchée sur l'éperon nord-est du pic de la Flèche de givre. Une seigneuresse de guerre du nom de Delsendra Amzarr bâtit cette forteresse et y vécut de nombreuses années durant lesquelles ses soldats et elle essuyèrent les assauts des orcs des monts de l'Épée. Durant un hiver brutal, les lignes d'approvisionnement furent coupées par de lourdes chutes de neige et des blizzards, et Delsendra et ses compagnons d'armes sont morts de faim. Par la suite, les orcs se sont emparés de la forteresse, qu'un tremblement de terre a endommagée il y a dix ans et qui n'a jamais été réparée.

Caractéristiques de la forteresse de la Flèche de givre

La forteresse de la Flèche de givre, sise à une altitude de 750 m, est entourée d'à-pics glacés. Les autres caractéristiques du site sont résumées ci-dessous.

Lumière. Les intérieurs que n'éclaire pas une lumière naturelle sont plongés dans le noir complet.

Meurtrières. Quand une créature s'abrite derrière une meurtrière, elle bénéficie d'un abri supérieur (voir le livret de règles) contre les menaces à l'extérieur. Un personnage de taille M ne peut pas se faufiler par une meurtrière, mais un personnage de taille P y parvient en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10.

Plafonds. Les pièces et les couloirs du corps de garde et de la forteresse présentent des plafonds voûtés de 4,50 m de haut. Dans les catacombes, les plafonds sont plats et hauts de 2,40 m.

Portes. Les portes normales sont en bois, montées sur gonds de fer rouillé et équipées de poignées du même métal. Les passages secrets sont en pierre et se fondent dans les murs environnants. Trouver un passage secret nécessite d'examiner le mur et de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Température. La température est juste au-dessus de zéro le jour, et chute la nuit. Quand la température est égale ou inférieure à -18 degrés Celsius, une créature exposée au froid doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque heure. Les créatures dotées de la résistance aux dégâts de froid réussissent automatiquement le jet de sauvegarde (a fortiori pour celles qui sont immunisées contre ces dégâts), tout comme celles protégées du froid par un équipement spécial ou naturellement adaptées aux climats froids. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature est désavantagée à tous ses tests de caractéristique, ses jets d'attaque et ses jets de sauvegarde, et sa vitesse est réduite de moitié. La créature meurt de froid si elle subit ces effets pendant six heures consécutives. Ces effets prennent fin si la créature passe au moins une heure dans un endroit chaud.

Quand Cryovain a décidé de faire de la forteresse de la Flèche de givre sa tanière, il l'a prise d'assaut en passant par la section effondrée au sud-ouest et a dévoré plusieurs orcs avant de s'installer sur le toit. D'un terrible rugissement, le dragon repu a chassé les orcs restants de la forteresse de la Flèche de givre.

Récemment, des mercenaires malfaisants qui se font appeler les Cœurs de givre se sont infiltrés dans le corps de garde, au nez et à la barbe de Cryovain. Ils s'imaginent (à tort) que le dragon a amassé un magot qu'il cache dans la forteresse. Au prochain envol du dragon, ils projettent de le voler. Ils traitent les aventuriers comme ils traiteraient tout autre concurrent : ils tentent de les faire fuir ou de les tuer.

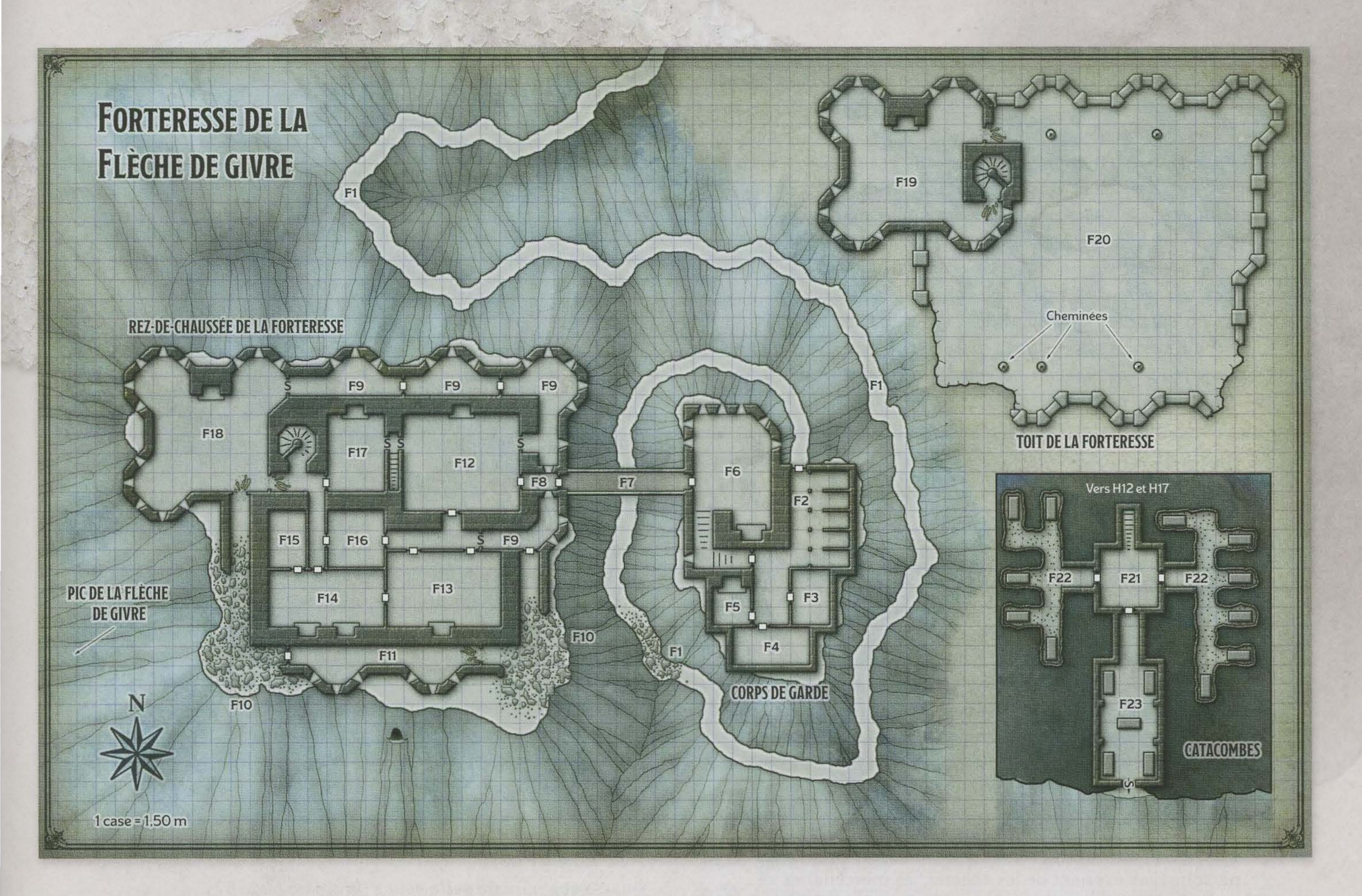
Trouver la forteresse

La forteresse de la Flèche de givre est tellement isolée dans les montagnes que peu de gens connaissent son existence, sans parler de son histoire ou de son état actuel. Les personnages peuvent prendre connaissance de la forteresse à la suite d'une vision au sanctuaire de Savras (page 43), ou ils peuvent partir à sa recherche. Dans ce dernier cas, laissez les joueurs utiliser la grande carte dépliable de la côte des Épées pour mener leurs recherches. La forteresse de la Flèche de givre est indiquée sur la carte du MD (page 5). Les personnages repèrent la forteresse de la Flèche de givre s'ils s'en approchent de 1 hexagone.

Si les personnages sont prêts à faire face au dragon, mais qu'ils ont du mal à trouver sa tanière, recourez à l'une des accroches suivantes pour les aider à atteindre la forteresse de la Flèche de givre :

Chance de Tymora. Un comparse ou un PNJ amical suggère aux personnages d'implorer la bénédiction de Tymora au sanctuaire de la Chance (page 10). Si un ou plusieurs personnages le font, la bénédiction de Tymora se manifeste après un repos long, avec l'arrivée en ville d'un mystérieux homme vêtu d'une cape et chevauchant un **cheval de selle** (profil en page 57), venu chercher des provisions pour ses compagnons. L'homme s'appelle Dobin Noreth, un membre neutre mauvais des Cœurs de givre (voir l'encadré en page 26). Le cheval et lui connaissent le chemin vers la tanière du dragon, car ils en viennent. L'étalon de Dobin est un ancien cheval de course bien élevé qui porte le nom de Trèfle à quatre feuilles.

Orc capturé. Une dizaine d'**orcs** (profil en page 63) attaquent Phandaline. Si les personnages ne sont pas présents durant l'assaut, les habitants repoussent les orcs, mais subissent des pertes. Un orc blessé est capturé vivant. Il parle le commun et sait où se trouve la tanière du dragon. Les personnages peuvent aussi capturer un orc par eux-mêmes pour lui extorquer les informations.



Se rendre à la forteresse

La forteresse de la Flèche de givre est à plus de 45 km de Phandaline. Durant leur trajet vers la tanière du dragon, les personnages font les rencontres suivantes.

Ogre gelé

Plantez le décor en lisant l'encadré suivant à haute voix :

> Tandis que vous progressez dans les contreforts glaciaux des monts de l'Épée, cinglés par le vent, vous tombez sur une grande créature à terre, prise dans la glace.

La créature gelée est un ogre (voir page 59) tué par l'haleine glacée du dragon blanc. Comme le corps de l'ogre était trop grand, le dragon l'a laissé là. Un personnage qui examine les lieux de plus près et réussit un test de Sagesse (Survie) DD 15 établit que l'ogre a été tué dans les dernières 24 heures. Le froid des contreforts a empêché la glace de fondre.

Un gros sac est gelé avec l'ogre, mais les personnages ne peuvent pas l'atteindre ou le fouiller sans briser ou faire fondre la glace qui le recouvre au préalable. Le sac contient un casque nain rouillé, un bouclier en bois fendu en deux, un virevoltant, un chapeau de vacher froissé et une poupée en toile de jute qui aurait bien besoin d'être recousue.

Trésor. Si les personnages manquent de magie curative, ils trouvent trois *potions de guérison* dans le sac de l'ogre en plus des objets sans valeur listés ci-dessus. (Donnez aux joueurs trois cartes Potion de guérison.)

JASON A. ENGLE

Arrivée

Lorsque les personnages approchent de la forteresse de la Flèche de givre, lisez aux joueurs l'encadré suivant à haute voix pour planter le décor :

> Les nuages éclipsent en partie une forteresse en pierre située au sommet de l'éperon d'une montagne dentelée et enneigée : le pic de la Flèche de givre. Le sommet est si impressionnant qu'on peut le voir de Phandaline par temps clair. La montagne domine la forteresse, qui est constituée de deux structures distinctes reliées par un pont de pierre. Un chemin étroit serpente sur le flanc de montagne jusqu'à la plus petite des deux structures. Il apparaît comme le seul moyen sûr de l'atteindre par voie terrestre. Le chemin est peu engageant, mais pas autant que le vent froid et violent qui vous assaille.

Si Cryovain est vivant, le **jeune dragon blanc** (profil en page 61) dort sur le toit de la forteresse principale (zone F20), d'où il peut surveiller son domaine par-dessus les remparts tout en profitant de l'air froid de la montagne. Il repose dans une zone carrée de 3 m de côté au milieu du toit, loin de tout obstacle, et se réveille si l'une des choses suivantes se produit :

- Le dragon est ciblé par un sort ou subit des dégâts.
- Quelqu'un ou quelque chose produit un bruit assez fort pour tirer le dragon de son sommeil. Ceci inclut le claquement du sort *vague tonnante*, les bruits de combat dans des zones qui ne sont pas complètement isolées de l'extérieur par des portes, ou un chuchotement dans l'oreille du dragon.

Si le dragon note la proximité d'intrus, mais qu'il ne parvient pas les localiser, il pousse un rugissement avant de s'envoler. Il dessine des cercles au-dessus de la forteresse, à la recherche de signes d'intrusion. S'il ne trouve rien à attaquer, il regagne le toit et attend que les intrus viennent à lui. Le dragon est assez petit pour pouvoir se faufiler à travers les portes et les couloirs, mais en raison de son aversion pour les espaces confinés, il ne pénétrera pas dans la forteresse sans bonne raison. Comme la plupart des dragons blancs, Cryovain est lent d'esprit et influençable.

Le hurlement du vent empêche Cryovain d'entendre les intrus qui restent relativement discrets. Le vent couvre aussi le bruit des personnages sur le chemin de glace (zone F1) qui mène au corps de garde (zones F2 à F6).

Cœurs de givre

Les Cœurs de givre, **vétérans** humains neutres mauvais (profil en page 68), parlent le commun. Quand ils ne travaillent pas comme mercenaires, ils se tournent vers le banditisme et le vol. Après avoir repéré le dragon blanc, ils ont décidé de le suivre jusqu'à son repaire. Ils attendent désormais qu'il parte chasser afin de profiter de son absence pour piller la forteresse de la Flèche de givre. Tant que le dragon reste dans les parages, la bande fait tout son possible pour ne pas attirer son attention. Si les personnages ont tué le dragon ailleurs, considérez que les mercenaires ont fouillé la forteresse sans rien trouver et qu'ils attendent à cran qu'un compagnon du nom de Dobin Noreth rapporte des provisions (voir « La chance de Tymora » page 24).

Les Cœurs de glace menacent physiquement les personnages pour les faire fuir, et ont recours à la violence si leurs avertissements n'ont aucun effet. Si les personnages essaient de les acheter, les mercenaires se rendent compte qu'il serait plus simple de les détrousser que d'accepter la somme proposée. Si au moins deux membres de la bande sont tués ou neutralisés, les autres abandonnent et tentent de négocier pour sauver leur peau.

Les personnages rencontrent les quatre Cœurs de pierre suivants à la forteresse de la Flèche de givre :

Sélène Dhiver. La meneuse des Cœurs de givre est une femme impétueuse à la silhouette élancée originaire de Padhiver. Elle noue ses cheveux roux en queue de cheval. Sélène aime prendre des risques et vivre chaque jour comme si c'était le dernier. C'est une menteuse compulsive qui croit toujours qu'on abuse de sa crédulité.

Runa Vokdottir. Runa est une femme musclée à la chevelure noire et au regard d'un bleu glacial. Elle vient d'Icewind Dale, loin au nord. Une vie faite de journées sans soleil et de froides nuits l'a convaincue que la cruauté n'est pas l'expression du mal, mais de la nature. Runa parle peu, mais montre un sens de l'humour corrosif.

Brakkis Elspaar. Brakkis, homme au corps disgracieux, a déjà bien vécu. Cet égoïste aime suivre les ordres, car il évite ainsi de penser à la retraite et aux chiens, deux sujets dont il n'a de cesse de parler.

Jabarl le Mordeur d'orcs. Jabarl, brute aussi robuste que taciturne, n'a jamais été rattrapé par son passé criminel. Il sait s'y prendre pour effrayer les gens, briser les crânes et s'occuper des chevaux, auprès desquels il semble plus à l'aise.

Zones de la forteresse

Les zones suivantes apparaissent sur la carte de la forteresse de la Flèche de givre.

F1. Sentier étroit

Ce sentier étroit suit le flanc de montagne et monte en serpentant jusqu'au corps de garde. Les traces de chevaux qui vont et viennent sur le sentier sont clairement visibles. Les personnages doivent emprunter le sentier en file indienne. S'il y a plus d'un personnage, déterminez l'ordre de marche ainsi que l'espacement des marcheurs, car cette disposition pourrait s'avérer importante.

Le sentier est sûr, bien qu'il comporte une portion de 6 m de long enfouie sous des gravats, qui constitue un terrain difficile (voir le livret de règles).

Atteindre le corps de garde. Le sentier s'arrête devant la porte extérieure du corps de garde. Cette porte peut être barricadée de l'intérieur, mais le lourd épar en bois qui la ferme n'est pas en place à l'arrivée des personnages. Ils doivent entrer sans attendre qu'on les y invite, car personne ne répond s'ils frappent.

La mercenaire stationnée dans la zone F6 surveille le sentier et alerte ses compagnons de la zone F4 si elle aperçoit des étrangers approcher du corps de garde. Soucieux de ne pas réveiller le dragon, les mercenaires laissent librement les personnages rentrer dans le corps de garde. Reportez-vous à l'encadré « Cœurs de givre » pour en savoir plus sur les mercenaires.

F2. Étables

Quatre **chevaux de selle** sellés (profil en page 57) séjournent dans des stalles. Une cinquième stalle est vide. Les chevaux appartiennent aux mercenaires des zones F4 et F6.

F3. Pièce de stockage

Cette pièce contient des tonneaux en bois et des caisses vides si vieux et fragiles qu'ils se brisent au moindre contact.

F4. Caserne du corps de garde

Les restes brisés de lits de camp gisent au pied des murs, laissant au milieu de la pièce un espace dégagé où les Cœurs de givre ont déposé des sacs de couchage et d'autres équipements. S'ils sont avertis de la présence d'étrangers, tous les mercenaires accueillent les nouveaux venus dans la zone ouverte entre cette pièce et les étables. Si les personnages atteignent cette zone sans être repérés, Sélène Dhiver est assise sur un tabouret et chantonne tout en aiguisant un couteau. À côté, assoupis sous des couvertures élimées, se trouvent Brakkis Elspaar et Jabarl le Mordeur d'orcs. Reportez-vous à l'encadré « Cœurs de givre » pour en savoir plus sur ces vauriens.

Les mercenaires ont assez de provisions d'eau et de rations pour permettre à quatre personnes de tenir un jour.

F5. Forge

Sur le sol, une enclume jouxte une cheminée qui n'a pas été allumée depuis des années. Sur un côté du foyer se trouve un soufflet si vieux qu'il se désagrège si l'on y touche. Des outils rouillés et de vieux fers à cheval gisent par terre.

F6. Barbacane

Des meurtrières donnent sur le sentier qui serpente autour du corps de garde. Au sud se trouve une cheminée éteinte.

Runa Vokdottir (voir l'encadré « Cœurs de givre ») surveille le sentier depuis les meurtrières. Si elle repère des étrangers, elle quitte la pièce pour alerter ses compagnons de la zone F4.

F7. Pont de pierre, cloche de fer

Ce solide pont de pierre couvre les 10,50 m qui séparent le corps de garde de la forteresse principale. 15 m plus bas se trouve le sentier. Le pont est bordé de garde-corps en pierre de 90 cm de haut.

Une cloche de fer, à laquelle pend une courte chaîne rouillée, est fixée au mur de la forteresse au nord de la porte menant à la zone F8. Sonner la cloche réveille le dragon de la zone F20. La porte menant à la zone F8 bâille. La barre qui la ferme est brisée. À en juger par les dégâts visibles sur la porte, on l'a fracturée.

F8. Entrée de la forteresse

Les murs nord et sud de ce petit couloir vide sont percés de meurtrières.

F9. Défenses extérieures

Ces salles froides et vides se cachent derrière des portes secrètes. Leurs murs extérieurs comportent des meurtrières. Les orcs n'ont jamais mis le pied dans ces endroits.

F10. Gravats

Il y a des années, un tremblement de terre a réduit deux angles de la forteresse en tas de gravats. Ces gravats constituent un terrain difficile (voir le livret de règles).

F11. Poste de garde abandonné

Entre deux tas de décombres s'étend un couloir vide dont le mur extérieur est percé de meurtrières. Cryovain a démoli la porte est pour rentrer, mais n'y a rien trouvé d'intéressant.

F12. Salle d'audience

Trois **striges** (profil en page 67) très agitées volètent dans cette salle froide et lugubre. Les striges ont soif de sang et attaquent sans précaution toute créature à sang chaud qui essaie de traverser la pièce.

Des boucliers, des armes et des tapisseries ornaient autrefois les murs, mais les orcs les ont arrachés et ont saccagé la pièce. Une douzaine de squelettes humanoïdes vêtus d'armures rouillées gisent parmi les débris. (La faim les a tous tués.) Sur le sol de pierre, on a peint des armoiries en forme de bouclier de 3 m de diamètre, qui représente une tour noire que frappe un éclair doré. C'est l'emblème de la seigneuresse de guerre Delsendra Amzarr.

Passages secrets. Cette pièce comporte deux passages secrets. Celui de l'est s'ouvre sur la zone F9. Celui de l'ouest donne sur un escalier de 90 cm de large qui descend sur 3 m jusqu'à la zone F21. Cryovain est trop massif pour emprunter cet escalier.

F13. Salle à manger

Les orcs ont tout ravagé dans cette pièce, allant jusqu'à faire tomber les deux lustres qui étaient suspendus au plafond par des chaînes. Entre autres meubles brisés, on trouve une longue table à manger ainsi qu'une douzaine de chaises. Dans la cheminée noire de suie se trouve la tête empaillée et encadrée d'un grand loup blanc au regard bleu vitreux. Autrefois, la tête était accrochée au-dessus du manteau de la cheminée.

F14. Cuisines

Les orcs ont saccagé cette pièce. Les meubles sont détruits et leurs débris éparpillés un peu partout. Une brise froide souffle des cheminées jumelles encastrées dans le mur sud.

F15. Garde-manger

Cette pièce a été mise à sac. Il ne reste plus que des étagères fracassées, des tonneaux brisés, des sacs déchirés et d'autres débris jonchant le sol. Parmi les débris, les personnages trouvent le squelette d'un humanoïde paré d'une cuirasse rouillée. Sur le point de mourir de faim, ce garde a été tué alors qu'il tentait de voler des rations.

F16. Armurerie

Des râteliers d'armes, jadis adossés aux murs nord et sud, ont été fracassés par terre, tout comme plusieurs mannequins de bois. Sur les murs, des crochets rouillés recevaient autrefois des armures, des boucliers et des heaumes.

F17. Quartiers de la seigneuresse

Alors que ses soldats mouraient de faim, Delsendra Amzarr a dû faire face à une révolte menée par quelques membres de son personnel. Après les avoir tués, la seigneuresse s'est donné la mort en buvant du poison. Les squelettes éparpillés dans la pièce témoignent de ces événements :

- Trois squelettes humanoïdes vêtus de cottes de mailles rouillées gisent sur le sol, non loin d'épées longues en état similaire.
- Un quatrième squelette humanoïde en armure rouillée est avachi sur un fauteuil, face à la cheminée. Un gobelet en acier gît au sol, entre les pieds du siège. (Le chef de guerre orc a volé la hache à deux mains de la seigneuresse de guerre ; les personnages peuvent retrouver l'objet en zone F19.)

Le milieu de la pièce est occupé par une robuste table en chêne autour de laquelle Delsendra et ses officiers planifiaient les batailles. De petites figurines de soldat en bois sont éparpillées, tout comme les morceaux déchirés de vieilles cartes.

Passage secret. Le passage secret du mur est ouvre sur un escalier de 90 cm de large qui descend sur 3 m jusqu'à la zone F21. Cryovain est trop massif pour emprunter cet escalier.

F18. Caserne des orcs

Comme en témoigne la saleté de la pièce, des orcs ont longtemps séjourné ici. Les meubles qu'on trouvait jadis ici ont tous été brûlés dans la cheminée. Les personnages peuvent retracer le carnage effectué par le dragon dans la forteresse en suivant une série de portes défoncées jusqu'à l'escalier à l'est, et jusqu'aux zones F19 et F20.

Trésor. Les personnages qui fouillent le désordre trouvent un sac en cuir contenant 450 pc et 182 pa, ainsi qu'une longue vue d'une valeur de 100 po.

F19. Repaire du chef de guerre orc

Kra, le chef de guerre orc, demeurait ici avant d'être dévoré par Cryovain. De Kra, il ne reste plus qu'une main droite coupée, encore agrippée à la poignée d'une élégante hache à deux mains non magique, que le chef de guerre avait trouvée dans la zone F17. La pièce est décorée de butin de guerre, dont de sublimes meubles en majeure partie détruits lors de l'assaut de Cryovain. Dispersés dans la pièce, on découvre aussi des piles de fourrures, de ramures, les têtes pourrissantes d'ennemis de Kra (pour la plupart des nains, des humains et des orcs rivaux) ainsi que d'autres trophées.

Trésor. Les personnages qui fouillent la pièce trouvent un fauteuil en bois ouvragé auquel il manque un accoudoir. Il s'agit d'un cadeau fabriqué par les elfes des mers pour leurs cousins terrestres. Il est incrusté de six branches de corail rouge. Il est possible de détacher les branches, qui valent chacune 25 po.

F20. Toit

Si les personnages n'ont pas encore vaincu Cryovain, l'affrontement final avec le **jeune dragon blanc** (profil en page 61) a lieu ici, en sa nouvelle demeure qu'il défend avec acharnement. Le toit est entouré de remparts de 90 cm de haut, sauf dans les coins où le mur s'est effondré. Des cheminées en pierre cylindriques dépassent de 1,50 m du toit, mais sont trop étroites pour que même des personnages de taille P puissent s'y faufiler. Ces cheminées sont reliées aux âtres dans les zones F12, F13, F14 et F17.

Verglas. Le toit est couvert de verglas. Le verglas constitue un terrain difficile (voir le livret de règles). Quand une créature autre que Cryovain se déplace sur la glace pour la première fois d'un tour, elle doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 sous peine de tomber à terre.

F21. Catacombes

Cette pièce vide est froide comme la mort. On a gravé le mot « TOMBEAUX » en commun sur le linteau surplombant chaque porte.

F22. Tombeaux

Les alcôves de ces couloirs grossièrement taillés abritent des cercueils de pierre anonymes. Dans chaque cercueil sont scellés les ossements, l'armure et les armes rouillées de guerriers morts au combat sous le commandement de Delsendra Amzarr.

F23. Tombeau vide et sortie secrète

Sur les cinq cercueils de pierre anonymes de cette tombe, quatre sont vides. Le cercueil du milieu renferme un toboggan démonté dont l'assemblage prend 10 minutes. Le toboggan est conçu pour descendre en vitesse le flanc de montagne ; une échappatoire de dernier recours qui n'a jamais servi.

Passage secret à sens unique. La porte secrète du mur sud ne peut être ouverte que de l'intérieur de la pièce, en tirant sur un levier caché. Le sort *déblocage* ou une magie similaire peuvent l'ouvrir de l'extérieur. La porte s'ouvre sur une corniche qui surplombe un versant givré de montagne.

Gnomengarde

La quête de « Gnomengarde » est adaptée à des personnages de niveau 1, mais certains pièges et dangers peuvent donner du fil à retordre à des personnages de niveau 2. Des personnages de niveau 3 ou supérieur devraient pouvoir gérer les périls inattendus du lieu et obtenir ce qu'il leur faut auprès des gnomes des roches sans avoir à dépenser trop de ressources, mais le roleplay de cette quête promet dans tous les cas d'être divertissant.

Aperçu du site

Les cavernes de Gnomengarde sont creusées dans la base d'une montagne au sud-est de Phandaline, autour d'une petite chute d'eau. Quand la situation le demande, les magiciens gnomes des roches qui occupent ces cavernes forment des alliances stratégiques avec leurs voisins humains et nains. Ces gnomes reclus sont très secrets. Ils fabriquent de petits objets magiques et des inventions simplement utiles pour passer le temps. À noter qu'ils ratent leurs créations plus souvent qu'ils ne les réussissent. Ils voyagent rarement loin de chez eux et se nourrissent surtout des champignons qui poussent sur les îles brumeuses au pied des cavernes.

Gnomengarde est gouverné en tandem par deux rois mariés l'un à l'autre, Gnerkli et Korboz. Mais récemment, Korboz a perdu l'esprit et il garde Gnerkli prisonnier. Leurs sujets ne comprennent pas la nature de l'affliction de Korboz et ne savent que faire. Ils ne veulent que du bien à leurs deux rois, mais savent que Korboz est désormais un danger pour lui-même et pour les autres.

En plus du péril représenté par le roi fou, deux gnomes ont mystérieusement disparu au cours de la dernière décade. Seul le roi Korboz sait qu'un monstre métamorphe (une mimique) s'est introduit à Gnomengarde pour chasser les gnomes, en changeant d'apparence au gré de ses déplacements dans le réseau souterrain. Korboz a été attaqué par la créature et a failli y perdre la vie, ce qui l'a rendu fou. Il s'est barricadé avec son Gnerkli bien-aimé dans leurs quartiers pour éviter que le métamorphe monstrueux ne les dévore. Korboz espère que la créature finira par se lasser de manger des gnomes et ira voir ailleurs. Si les personnages prouvent à Korboz que la mimique est morte, il retrouve la raison.

Caractéristiques de Gnomengarde

Les cavernes de Gnomengarde, creusées dans la roche brute, partagent les caractéristiques suivantes.

Chute d'eau. Le rugissement de la chute d'eau toute proche résonne dans les cavernes de Gnomengarde. Le vacarme est tel que les gnomes et les visiteurs doivent crier pour se faire entendre, sauf si une porte fermée les sépare de la chute d'eau.

Lumière. Toutes les cavernes sont éclairées par des lanternes à huile suspendues aux murs, reliées à des mécanismes de cordes et de poulies grâce auxquels les gnomes peuvent facilement les abaisser et les réalimenter d'huile.

Plafonds. Les plafonds, hauts de 2,10 m, sont plats.

Portes. Les portes normales sont en bois, montées sur gonds de fer rouillé et équipées de poignées du même métal. Une porte verrouillée s'ouvrira avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 10. On peut aussi forcer une porte verrouillée au prix d'une action en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 15. Les passages secrets sont en pierre et se fondent dans la maçonnerie. Trouver un passage secret nécessite de le chercher sur le mur et de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Objectifs de la quête

Pour accomplir la quête de Gnomengarde (page 11), les personnages doivent obtenir au moins un objet magique auprès des gnomes. Parmi les objets sur lesquels ils peuvent mettre la main, seul le *chapeau de magicien* intéresse le bourgmestre Harbin Wester, qui propose de le racheter pour 50 po, bien qu'il ne connaisse personne qui puisse s'harmoniser avec. Cependant, les gnomes ne confient aucun objet magique aux aventuriers tant qu'ils n'ont pas parlé à Bidouille et à Tripatouille dans la zone G11.

Objets magiques fabriqués par les gnomes

Si les héros sauvent Gnerkli et mettent un terme à la folie de Korboz, les gnomes reconnaissants leur donnent une *amulette mécanique* et une *perche rétractable* (de la zone G13). Les personnages reçoivent également un cadeau de la part de chacun des deux rois : une *baguette de pyrotechnie* de Gnerkli et un *chapeau de magicien* de Korboz. Confiez aux joueurs les cartes Amulette mécanique, Chapeau de magicien, Perche rétractable et Baguette de pyrotechnie au fur et à mesure que leurs personnages obtiennent et identifient ces objets.

Arrivée

Un ruisseau mène les aventuriers jusqu'à un petit lac alimenté par une chute d'eau qui dévale la montagne. Décrivez l'emplacement de Gnomengarde aux joueurs comme suit :

> Vous suivez un ruisselet remontant une pente jusqu'au pied d'une montagne, où l'érosion d'une chute d'eau a taillé une cavité naturelle. La cascade rugissante forme un nuage de brume en plongeant dans un étang peu profond duquel émergent deux petites îles couvertes de champignons rouges, verts et violets hauts de soixante centimètres. Plusieurs entrées de grottes surmontent la nappe d'eau, sur des corniches rocheuses situées entre six et neuf mètres plus haut. La montagne bloque les rayons du soleil, qui n'effleurent jamais ce site.

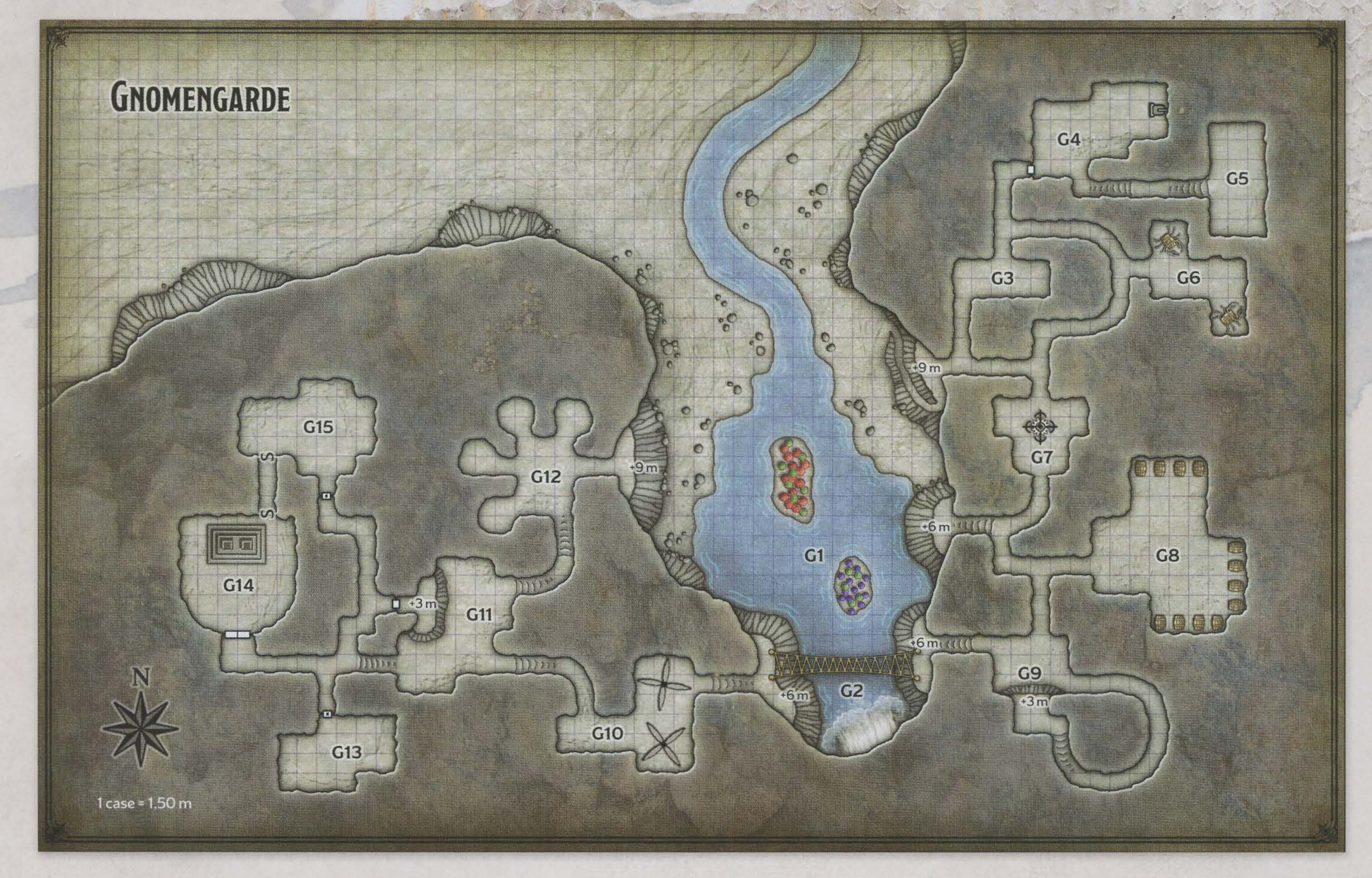
Gnomengarde comporte cinq entrées de grottes perchées sur des corniches aux à-pics rocheux. Pour grimper jusqu'à une caverne, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 13. Un chemin étroit gravit la pente nord-est ; grimper jusqu'à cette entrée de caverne est aisé et ne nécessite aucun test.

Habitants de Gnomengarde

Vingt **reclus gnomes des roches** (profil en page 64) vivent à Gnomengarde, dont les rois Gnerkli et Korboz. Les noms et les emplacements des gnomes sont décrits dans la section « Lieux de Gnomengarde ».

Monstre mystérieux

Il y a peu, vingt-deux gnomes vivaient dans les cavernes, mais une **mimique** (profil en page 62) a dévoré deux gnomes, Orryn et Warryn, au cours de la dernière décade. La créature est actuellement déguisée en tonneau dans la zone G8, mais dévorera d'autres gnomes dès qu'elle aura de nouveau faim si personne ne la tue ou ne la chasse. Elle peut se déplacer et adopter d'autres déguisements si nécessaire, même si ses



formes sont limitées aux objets de taille M tels que les chaises, les gros coffres, les lutrins et les étranges inventions gnomes de la catégorie de taille de la mimique et d'un poids équivalent. Le monstre peut aussi se déguiser en porte, en faux pan de mur ou en excroissance rocheuse sur le sol.

Une fois que les aventuriers ont parlé à Korboz et appris qu'un monstre métamorphe rôde dans les parages, leur objectif principal devrait être de trouver cette créature pour l'éliminer. Quand la mimique a attaqué Korboz, elle ressemblait à un tapis carré de 3 m de côté dans la salle du trône (zone G14), mais elle s'est depuis déplacée ailleurs et a changé d'apparence.

Si les personnages insistent pour que les gnomes des roches leur prêtent assistance, ces derniers les aident à trouver la mimique en enfonçant des baguettes non magiques dans les objets pour voir s'ils réagissent. Les gnomes ne sont toutefois pas des aventuriers et fuient au premier signe de danger (réel ou supposé).

La mimique dévore et dissout entièrement ses victimes, ne laisse aucune trace de son passage et change d'emplacement après chaque meurtre. Elle ne quittera pas Gnomengarde de son propre chef, car elle a pris goût à la chair gnome.

Pour la rendre plus intéressante, vous pouvez décider que la mimique est l'une des rares de son espèce à pouvoir échanger en commun, de manière rudimentaire. Si les personnages parviennent à acculer la mimique parlante, ils peuvent négocier avec elle et la convaincre de quitter Gnomengarde en réussissant un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 15.

Magie sauvage

La magie sauvage est de type incontrôlable, sachant que Gnomengarde en est une source depuis longtemps. Quand une créature dépense un emplacement de sort sur la carte de Gnomengarde pour lancer un sort du 1er niveau ou supérieur, un effet supplémentaire peut se déclencher. Lancez un d20 et consultez la table ci-dessous pour déterminer l'effet ou l'absence d'effet. Cet effet de magie sauvage dure 1 heure ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé par le sort *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

d20	Effet de magie sauvage
1–6	Aucun
7–10	La peau du lanceur devient bleu vif.
11–14	De minuscules particules de lumière tourbillonnent autour du lanceur, produisant une lumière vive dans un rayon de 3 m de lui, et une lumière faible sur 3 m de plus.
15–17	Des ailes de papillon poussent dans le dos du lanceur. Elles donnent au lanceur une vitesse en vol de 9 m.
18–19	Le lanceur se téléporte sur un maximum de 18 m vers un espace inoccupé déterminé au hasard par le MD.
20	Un effet fantasque du cru du MD.

Zones de Gnomengarde

Les zones suivantes apparaissent sur la carte de Gnomengarde.

G1. Étang brumeux et îles aux champignons

Les gnomes se nourrissent des champignons hauts de 60 cm qui poussent sur deux petites îles au milieu de cet étang de 90 cm de profondeur. Les îles sont perpétuellement enveloppées de brume venant de la cascade. La magie que les premiers habitants de Gnomengarde ont conférée aux îles produit des champignons anormalement grands. Cette même magie est la source de la magie sauvage de Gnomengarde (voir ci-dessus).

Il existe trois variétés de champignons. Les champignons rouges sécrètent une huile que les gnomes emploient pour alimenter leurs lanternes et leurs autres engins mécaniques.

JASON A. ENGLE

On écrase les champignons verts pour en tirer de la farine dont on fait un délicieux pain vert. On réduit en pulpe les champignons violets avant de les faire fermenter pour obtenir du vin de champignon, aussi « savoureux » que le laisse penser son nom.

G2. Chute d'eau et pont de cordes

L'eau plonge sur 18 m ; la brume réduit la visibilité tout le long des 10,50 m du pont de cordes fermement arrimé à des corniches hautes de 6 m. Le pont constitue un terrain difficile (voir le livret de règles) et s'affaisse ; le milieu n'est qu'à 4,50 m au-dessus de l'eau. Une créature qui tombe ou saute du pont ne subit pas de dégâts si elle termine dans l'eau, dont la profondeur est de 1,50 m sous le pont. Le pont a une CA de 11, 30 points de vie et bénéficie de l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Les crabes-tonneaux de la zone G6 sont trop peu maniables pour traverser le pont sans se prendre dans les cordes.

G3. Salle à manger

Cette pièce abrite plusieurs tables et chaises adaptées à des créatures de taille P. Une solide armoire en bois contre le mur est contient des assiettes et des couverts en étain.

G4. Cuisine

Cette cuisine est meublée pour des gnomes ; tout est donc soit près du sol, soit atteignable en tirant sur un mécanisme de cordes et de poulies très compliqué. Cinq **reclus gnomes des roches** (profil en page 64) travaillent ici :

- Dimble, gnome mâle (m), tire de l'huile d'un gros champignon rouge et filtre le liquide dans quatre fioles à huile à l'aide d'un appareil compliqué ressemblant à un pressoir.
- Hautenbas (m) malaxe la pâte pour en faire des miches de pain vert. Il tire légèrement la langue en modelant soigneusement chaque miche tel un sculpteur de talent.
- La gnomide (gnome femelle ; f) Joybell attise le feu d'un poêle en fer chaud appuyé contre le mur est avec un tisonnier.
- Panana (f) se tient sur une table basse et pétrit de la pâte à pain verte avec un rouleau à pâtisserie mécanique. Les chapeaux coupés de plusieurs gros champignons verts sont disposés autour d'elle.
- Terventour (f), en équilibre sur un tabouret, fourre un gros champignon violet dans un tonneau, pour qu'il puisse fermenter et donner du vin de champignon.

Si les personnages posent des questions aux gnomes, ils les invitent à aller voir Bidouille ou Tripatouille à l'atelier (zone G11), car ils en savent davantage sur ce qui se passe que tout autre gnome des cavernes. Les gnomes de la cuisine ne veulent pas en sortir, mais ils peuvent indiquer la bonne direction aux aventuriers. Ils évitent de parler des gnomes disparus ou de la folie du roi Korboz.

G5. Garde-manger

Cette pièce est remplie de petites caisses en bois. Chacune contient des miches de pain aux champignons verts et d'autres types de nourriture récoltée et conservée par les gnomes.

G6. Crabes-tonneaux

Deux appareils gnomes sont stationnés dans les alcôves de cette pièce (qui ne contient rien d'autre). Ils ressemblent à des crabes avec un tonneau en guise de carapace, six pattes de métal articulées et une paire de pinces tournées vers l'avant. Au sommet de chaque tonneau s'ouvre une trappe qui révèle un compartiment interne contenant un petit siège en cuir rembourré, entouré de leviers, de pédales et de rouages. Les tonneaux ne sont pas étanches.

Les gnomes ont construit ces crabes mécaniques pour saisir et déplacer d'autres objets, à l'instar de chariots élévateurs rudimentaires. Cependant, ces engins sont si peu maniables qu'ils ne servent à rien pour les travaux de précision. Ils sont juste assez petits pour se déplacer dans les couloirs de 1,50 m de largeur de Gnomengarde.

Chaque crabe-tonneau est un objet de taille G avec une CA de 15, 30 points de vie, 10 en Force et l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Il est conçu pour accueillir un seul humanoïde de taille P ; un humanoïde de taille M peut y rentrer, mais il sera à l'étroit. Une créature qui se trouve dans le tonneau avec la trappe fermée bénéficie d'un abri total contre les attaques venant de l'extérieur de l'appareil. Elle peut consacrer son action à contrôler l'appareil pour qu'il se déplace au sol à une vitesse de 4,50 m ou pour qu'il effectue une attaque avec ses pinces.

Pinces. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (2d4) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 10).

G7. Plateforme d'arbalètes à recharge automatique

Une plateforme rotative est rivée au sol de cette pièce. Elle est équipée de quatre arbalètes lourdes qui se rechargent automatiquement. Chaque arbalète comporte vingt carreaux. Un fauteuil est monté au-dessus des armes, à une hauteur de 1,80 m. Il est équipé de pédales qui font tourner l'appareil dans le sens antihoraire et de leviers qui rechargent et activent les arbalètes. Cet appareil grinçant et cliquetant est un objet de taille G avec une CA de 13, 45 points de vie et l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques. Chaque fois qu'il perd 10 points de vie, l'une de ses arbalètes se brise.

Une créature assise dans le fauteuil peut consacrer une action à faire tourner l'appareil d'un maximum de 360 degrés maximum dans le sens antihoraire et à faire décocher une ou deux de ses arbalètes dans n'importe quelle direction. Chaque arbalète porte l'attaque suivante.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 15/60 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Quand les personnages entrent dans cette zone pour la première fois, l'inventeur de l'appareil, une **recluse gnomide des roches** (voir page 64) nommée Montagée, est assise dans le fauteuil. Quand elle voit des inconnus approcher, Montagée décide de tester l'appareil sur eux. Elle ne cesse que lorsque son appareil ne fonctionne plus ou qu'elle ne voit plus aucune cible. Elle est folle et totalement obsédée par son travail. Elle peut à peine formuler une phrase cohérente, et encore moins indiquer à des visiteurs où se rendre ou bien à qui parler.

G8. Mimique et vin de champignon

Cette pièce contient douze tonneaux de 160 l placés dans de larges alcôves. Chaque tonneau est maintenu en place par une équerre en bois. Les gnomes ont tiré du vin des tonneaux de l'alcôve sud à l'aide de robinets en bois. Deux de ces tonneaux sont à moitié pleins et deux autres presque vides.

Sept des huit tonneaux dans les alcôves nord et est sont encore remplis à ras bord de vin de champignon. Le huitième tonneau est la **mimique** (profil en page 62). Vous pouvez décider de l'emplacement de la mimique ou lancer un d8 pour déterminer au hasard quel tonneau est un faux. Pour plus de détails sur la mimique et son comportement quand elle est découverte, consultez la section « Monstre mystérieux » (page 29).

G9. Poste de garde gnome

La brume de la chute d'eau imprègne cette caverne vide. Une corniche haute de 3 m la surplombe au sud. Un personnage peut atteindre la corniche en suivant le tunnel incurvé à l'est

ou en escaladant le mur de roche glissant, ce qui implique de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12.

Deux **reclus gnomes des roches** (profil en page 64) se tiennent sur la corniche, Ulla (f) et Pog (m). Quand quelqu'un entre dans la caverne, Ulla crie : « Qui va là ? » en gnome, puis Pog répète la question en commun. Ils ont pour ordre d'« attaquer à vue les métamorphes ». Comme n'importe qui peut être un métamorphe, ils attaquent tous ceux qui ne peuvent pas prouver leur identité. Si les personnages souhaitent éviter le combat, ils doivent réussir l'un des tests suivants :

- Un test de Charisme (Tromperie) DD 10 pour faire croire aux gnomes que le groupe a obtenu une audience auprès des rois de Gnomengarde.
- Un test de Charisme (Intimidation) DD 10 pour faire peur aux gnomes en les convainquant que s'ils font le moindre mal aux personnages, ceux-ci détruiront Gnomengarde.
- Un test de Charisme (Persuasion) DD 10 pour convaincre les gnomes que les personnages ne peuvent pas être des métamorphes, car s'ils l'étaient, ils n'auraient certainement pas pris des formes aussi voyantes.

G10. Lames rotatives

Cette zone présente une visibilité réduite en raison de la brume de la chute d'eau. La plus grande partie de la pièce, à l'est, abrite deux appareils pivotant à très grande vitesse qui ressemblent à des tourniquets équipés de faisceaux de longues lames tranchantes espacées de 30 cm. Le tourniquet nord tourne dans le sens antihoraire, celui du sud dans le sens horaire. Toute créature qui pénètre ou commence son tour dans la partie est de la pièce quand les lames tournent doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 18 (4d8) dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Un levier en cuivre abaissé est encastré dans le mur sud de la partie ouest et étrécie de la pièce. Tirer le levier vers le haut met fin à la rotation des tourniquets, ce qui permet de traverser la pièce sans danger. Les gnomes des roches contournent ce piège en recourant au sort mineur *main du mage* pour actionner ce levier depuis l'entrée est.

G11. Atelier des inventeurs

Quand les personnages approchent de cette zone, ils entendent une dispute en gnome entre deux **reclus gnomes des roches** (profil en page 64), Bidouille (m) et Tripatouille (f). Meilleurs inventeurs de Gnomengarde, ils tentent de concevoir un appareil capable de soigner la folie du roi Korboz. Bidouille propose un « laser guérisseur d'esprit ». Tripatouille trouve cette idée stupide et penche plutôt pour une invention qu'elle appelle « camisole ». Si les personnages les interrompent, les gnomes se mettent à espérer que ces nouveaux arrivants puissent trouver une autre solution, donc ils les informent de ce qui s'est passé et leur demandent des conseils sur la manière de soigner Korboz et de sauver le roi Gnerkli.

Bidouille et Tripatouille considèrent que le mystère des gnomes disparus n'a qu'une importance secondaire par rapport à leur mission principale : secourir leurs rois. Ils se concentrent sur Korboz et Gnerkli à l'exclusion de tout le reste et promettent des objets magiques en échange de l'aide des aventuriers (voir « Objets magiques fabriqués par les gnomes », page 29).

L'atelier est encombré d'un fatras d'inventions gnomes à moitié terminées n'ayant aucune utilité, ainsi que d'établis jonchés d'outils de bricoleur. Une corniche surplombe la pièce à 3 m de hauteur, et abrite un piédestal en bois sur lequel repose un livre à la reliure en cuir.

Trésor. Le livre sur le piédestal est un grimoire que les gnomes des roches de Gnomengarde se partagent. Sa couverture indique le titre *Astuces magiques de Gnomengarde* (en commun et en gnome), et il contient les sorts de magicien *armure du mage*, *bouclier*, *détection de la magie*, *identification*, *mains brûlantes*, *projectile magique* et *sommeil*.

G12. Maisons des gnomes

Le sol de cette caverne est jonché de restes de vieux feux de camp. Quatre cavernes annexes servent de dortoirs, avec cinq petits lits de camp à armature en bois, entassés dans chacune. Quand les personnages entrent ici pour la première fois, huit **reclus gnomes des roches** (profil en page 64) y dorment à poings fermés (deux gnomes dans chaque caverne annexe), Caramip, Jabby, Nyx et Quippy (gnomides ; f) et Anverth, Delebean, Pallabar et Zook (gnomes ; m). Les aventuriers peuvent se déplacer dans la zone sans réveiller les gnomes endormis, qui se défendent s'ils sont attaqués, mais restent inoffensifs sans cela. Ils évitent de parler des troubles récents, mais conseillent aux visiteurs d'aller voir Bidouille et Tripatouille (voir la zone G11), les deux inventeurs gnomes des roches les plus doués de Gnomengarde.

G13. Salle du trésor

La porte de cette pièce est verrouillée, et ce sont Bidouille et Tripatouille (voir la zone G11) qui ont les clefs. La salle contient tout un fatras de gadgets gnomes inutilisables, ainsi que de rouages dépareillés, de morceaux de métal tordus et d'autres pièces détachées que les gnomes utilisent pour bricoler de nouvelles inventions.

Trésor. Dans le fouillis, les personnages peuvent trouver une *amulette mécanique* et une *perche rétractable*. Le plus simple pour y arriver consiste à inspecter la pièce avec le sort *détection de la magie*. Sinon, trouver chaque objet prend 1 heure. Confiez aux joueurs les cartes Amulette mécanique et Perche rétractable si leurs personnages acquièrent et identifient ces objets magiques.

G14. Salle du trône

Au sommet d'une estrade en pierre se trouvent deux trônes massifs à taille de gnome constitués de morceaux de ferraille dépareillés. Une passage secret dans le mur nord dissimule un tunnel court menant en zone G15. Seuls les rois gnomes connaissent cette voie secrète.

G15. Chambre des rois gnomes

Le roi Korboz s'est enfermé avec le roi Gnerkli dans leur chambre, sans penser que d'autres pourraient finir par trouver le passage secret. Seuls Korboz et Gnerkli ont les clefs de la porte principale. Si les personnages frappent à la porte ou annoncent leur arrivée d'une autre manière, Korboz leur parle depuis l'intérieur de la pièce et les prévient qu'un « métamorphe » se cache parmi eux. Korboz ne retrouve la raison que si les aventuriers peuvent le convaincre que le monstre est bien mort. Que la mimique ait été éliminée ou non, en persuader Korboz nécessite de réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 12.

Korboz et Gnerkli sont des **reclus gnomes des roches** (profil en page 64) portant chacun une couronne dentelée en métal et une cape d'étoffes disparates. Gnerkli, littéralement collé à une chaise, est entravé. Korboz porte sur lui une fiole de solvant qui dissout la colle à son contact. Cette salle contient tout le confort d'une chambre à coucher gnome bien aménagée.

Trésor. Un petit coffre déverrouillé sous le lit des gnomes contient un *chapeau de magicien* et une *baguette de pyrotechnie* avec toutes ses charges. Confiez aux joueurs les cartes Chapeau de magicien et Baguette de pyrotechnie si leurs personnages acquièrent et identifient ces objets magiques.

Manoir du bois

La quête du « manoir du bois » est adaptée à des personnages de niveau 5 ou 6, mais des personnages de niveau 3 ou 4 peuvent survivre à ses dangers s'ils se reposent entre les rencontres.

Aperçu du site

Il y a plusieurs années, une magicienne demi-elfe férue d'exploration d'anciennes ruines elfiques bâtit une maison en pierre dans le bois de Padhiver, non loin de plusieurs sites qui l'intriguaient. Durant ses explorations, la magicienne disparut, et les sorts qui protégeaient sa demeure ont expiré. La maison s'est délabrée, jusqu'à tomber en ruine. Depuis, le lierre a tout envahi.

Récemment, un demi-orc anachorète de Talos du nom de Grannoc s'est emparé de la maison en ruines et a planté des graines au fond de son puits. Un arbre maléfique a poussé dans le puits à partir de ces graines, et commencé à engendrer des monstres végétaux malfaisants appelés rouilleux (voir page 65). Les rouilleux obéissent à Grannoc, qui les utilise pour protéger son manoir du bois et tuer ceux qui s'aventurent dans la forêt.

Objectifs de la quête

Pour terminer la quête du manoir du bois (page 12), les aventuriers doivent éradiquer le mal qui réside à l'intérieur et aux alentours du manoir. Leur récompense les attend au pavillon de chasse de Falcon (page 39).

Arrivée

Les personnages qui arrivent depuis le pavillon de chasse de Falcon (page 39) se présentent par l'ouest. Ceux qui viennent du Cercle du tonnerre (page 19) arrivent par le nord.

Caractéristiques du manoir du bois

Le manoir est une villa en pierre envahie par le lierre. Ses caractéristiques communes sont décrites ci-dessous.

Fenêtres. Les fenêtres, larges de 75 cm et hautes de 1,50 m, sont parées de volets mais n'ont pas de vitre. Celles des murs extérieurs sont couvertes de lierre, qu'il faut dégager pour ouvrir ou fermer les volets.

Lierre. Le lierre envahissant le manoir complique l'escalade des murs. Pour gravir un mur, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Toute créature qui entre en contact avec le lierre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de subir 2 (1d4) dégâts de poison.

Lumière. La plupart des zones du rez-de-chaussée sont dans les ténèbres, car le lierre bloque l'éclairage naturel, excepté dans les lieux à ciel ouvert (comme la cour) ou disposant d'ouvertures qui laissent pénétrer la lumière du jour ou le clair de lune. À l'étage, les salles et les couloirs sont faiblement éclairés par la lumière naturelle qui filtre à travers les trous dans le toit.

Plafonds. Au rez-de-chaussée, les plafonds sont hauts de 2,40 m et plats. Les plafonds du premier étage sont hauts de 4,50 m et en pente. La charpente en bois s'entrecroise en dessous, à 3 m de hauteur.

Portes. Les portes normales sont en bois. Pourries, elles sont peu résistantes et faciles à briser (aucun test de caractéristique requis). Les passages secrets sont en pierre et se fondent dans les murs environnants. Un personnage qui fouille un mur recelant un passage secret peut trouver ce dernier s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Décrivez ce lieu aux joueurs en lisant à haute voix l'encadré suivant :

> En suivant un sentier qui traverse la forêt, vous débouchez sur une clairière embrumée, au milieu de laquelle se dressent les ruines d'un manoir à un étage, recouvertes de lierre épineux. L'imposante maison se dresse sur une fondation de près de deux mètres d'épaisseur. Un balcon en surplombe l'entrée principale. Des citrouilles poussent en carrés épars autour du manoir. Plusieurs sangliers sauvages s'y repaissent. À votre approche, les sangliers laissent échapper un grognement méprisant.

Le sentier partant au nord de la carte mène au Cercle du tonnerre (page 19). Celui partant à l'ouest mène au pavillon de chasse de Falcon (page 39).

Zones du manoir du bois

Les zones suivantes apparaissent sur la carte du manoir du bois.

M1. Carrés de citrouilles

Neuf sangliers paissent dans les carrés de citrouilles : un par carré. Parmi ceux-ci, six sont de vrais **sangliers** (profil en page 66). Les trois autres sont des **anachorètes de Talos** sous forme de sangliers (voir page 54). Les anachorètes ignorent les personnages jusqu'à ce qu'ils essayent de partir (voir « Quitter le manoir », page 36). Si les personnages attaquent un sanglier, celui-ci s'enfuit à son tour et regagne la forêt à proximité. Si les personnages attaquent un anachorète, tous les sangliers et tous les anachorètes répliquent. Pour déterminer si un sanglier est un anachorète ou non, lancez un d6. Sur un résultat de 5 ou 6, le sanglier est un anachorète métamorphosé.

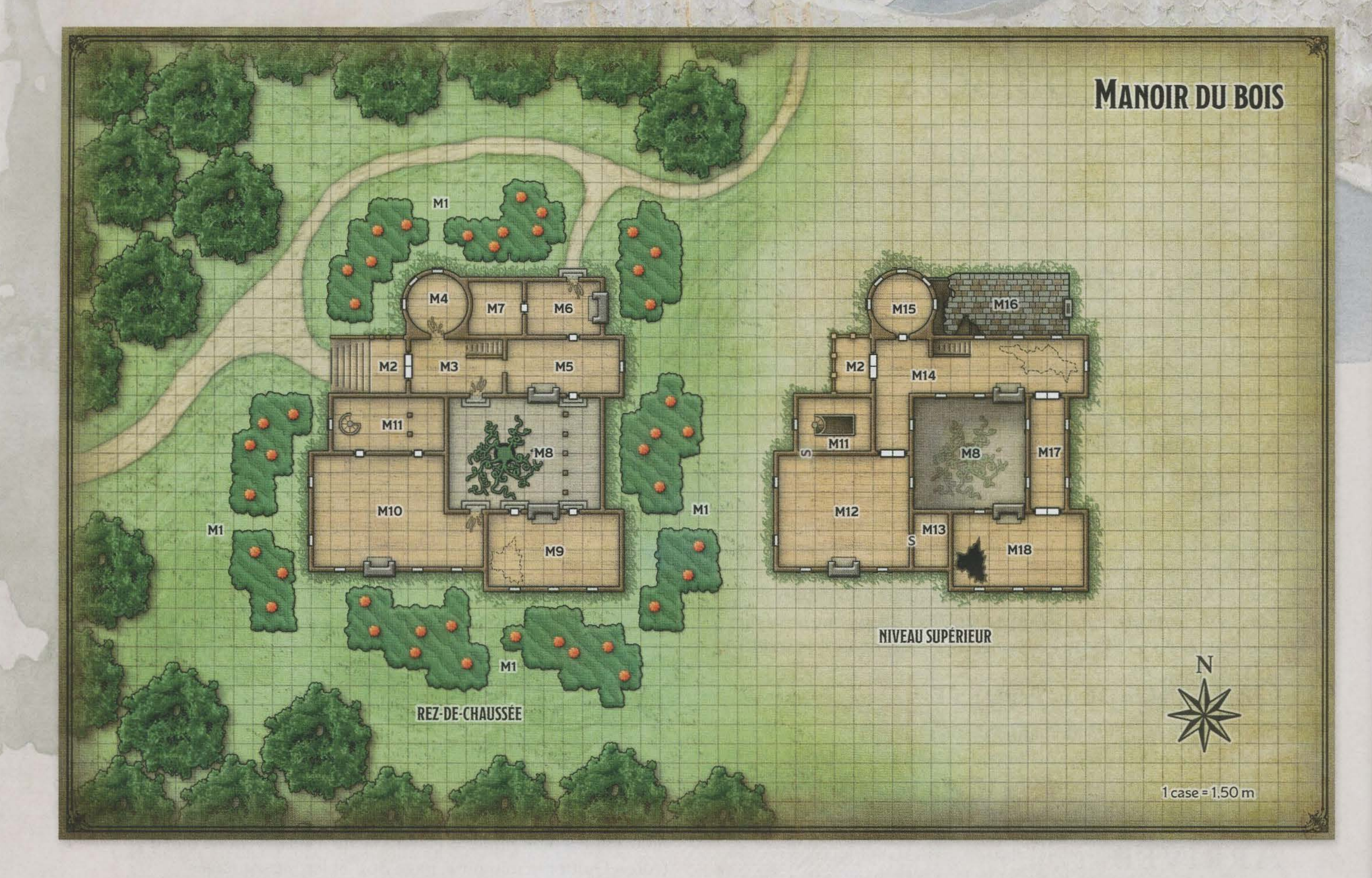
Citrouilles. Le sort *détection de la magie* révèle une faible aura de magie de transmutation autour de chaque citrouille. Au prix d'une action, un personnage peut ouvrir une citrouille pour révéler six portions de graines à l'intérieur. Toute créature qui mange une portion de graines de citrouille au prix d'une action récupère 1 point de vie. Si une créature mange plus de cinq portions de graines de citrouille en 1 heure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1d4 heures.

M2. Portique et balcon

Décrivez l'entrée principale du manoir comme suit :

> Les marches de pierre mènent à un portique que surplombe un balcon de pierre, trois mètres plus haut. Le lierre s'enroule autour des piliers de soutien du balcon et de sa balustrade, dont la pierre s'effrite. L'entrée au rez-de-chaussée comporte une porte à double battant sur laquelle on a gravé de façon grossière une tête de sanglier géante. Le balcon donne sur deux autres battants fermés mais vierges de toute marque.

Un personnage peut atteindre le balcon en escaladant s'il réussit un test de Force (Athlétisme) DD 15. Si un autre personnage l'aide, le test s'effectue avec avantage. Les deux doubles portes ne sont pas encombrées de lierre et s'ouvrent sans peine.



M3. Salle du bas

Cette salle sans décoration comporte un escalier en bois pourri qui grince.

Escalier piégé. L'escalier donne sur la zone M14, 3 m plus haut. Sa moitié supérieure a été affaiblie, au point de s'effondrer sous une pression de 25 kg ou plus. Une créature qui se trouve sur l'escalier lorsqu'il s'effondre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'atterrir sur des pics en bois plantés en dessous des marches. En cas d'échec, la créature atterrit sur 1d6 pics de bois, infligeant chacun 1d6 dégâts perforants.

M4. Petit salon

La porte menant à ce salon a été réduite en morceaux. La pièce est jonchée de meubles brisés : les morceaux de chaises, de tables d'appoint et d'une étagère à vin. Un tapis rond moisi recouvre la majeure partie du sol en pierre.

M5. Salle à manger

Les murs sont couverts de dessins rudimentaires faits avec du sang qui représentent des sangliers poursuivant des formes humanoïdes. Une cheminée domine le côté sud de la pièce, tandis que dans la partie est gisent les restes d'une table à manger fracassée, entourée de six chaises mises en pièces.

Si les personnages ont rencontré l'anachorète de Talos métamorphosée en se rendant au camp des bûcherons et qu'ils l'ont laissée partir (voir « L'habit ne fait pas le sanglier », page 17), de petites silhouettes de brindilles sont posées sur le manteau de cheminée représentant chacun un membre du groupe (comparses inclus). Il s'agit de **nielleux** (profil en page 66) qui attaquent s'ils sont touchés ou blessés.

Trésor. Parmi le mobilier en pièces se trouve un candélabre en argent terni valant 25 po.

M6. Cuisine

La nature en a fait voir de toutes les couleurs à cette cuisine, dont le mobilier est complètement ravagé par la pourriture. La porte extérieure a été brisée il y a des années, et les rats ont rongé des trous en bas de la porte menant au garde-manger (zone M7).

M7. Garde-manger

Une grande partie du toit de cette pièce s'est effondrée, ne laissant au sol que décombres éparpillés. Les oiseaux ont fait leur nid sur les étagères en bois fixées aux murs nord et sud. Les rats ont depuis longtemps dévoré tout ce qu'ils pouvaient atteindre. Toutes les autres denrées ont pourri.

M8. Cour

Décrivez cette zone aux joueurs comme suit :

> Des marches en pierre descendent jusqu'à une cour dallée dont la partie est présente une arcade soutenue de piliers. À l'étage supérieur, sept fenêtres donnent sur la cour, au milieu de laquelle se trouve un puits large d'un mètre cinquante d'où émergent d'épaisses plantes grimpantes.

Si les personnages ne se sont pas encore occupés des orcs de la zone M18, ajoutez le passage suivant :

> Des grognements et des cris gutturaux émanent du coin sud-est du manoir, trahissant la présence d'orcs à proximité.

Les personnages qui comprennent l'orc peuvent entendre les humanoïdes planifier une attaque.

JASON A. ENGLE

Arbre de Gulthias. Le puits, profond de 9 m, contient un arbre de Gulthias dont les racines s'étendent loin sous terre. Disposant de peu d'espace pour s'épanouir, l'arbre a poussé en colonne difforme de bois noueux, aux branches courbes étroitement espacées.

Plusieurs **lierreux** (profil en page 65) se cachent dans le puits : un lierreux, plus un autre par membre du groupe, sans compter les comparses (cinq lierreux au maximum). Les lierreux forment une colonne descendante. Le plus proche se trouve 1,50 m en dessous de l'ouverture du puits. Avec leur vision aveugle, ils peuvent détecter les intrus dans la cour. Cependant, ils ne sortent pour attaquer que si l'arbre de Gulthias ou eux-mêmes subissent des dégâts, ou si Grannoc (voir zone M10) le leur ordonne. Une fois les lierreux hors du puits, un personnage de taille M ou inférieure peut y descendre, en se glissant aisément entre les branches de l'arbre (aucun test de caractéristique requis).

L'arbre de Gulthias est une plante de taille TG qui a du sang en guise de sève. Il a une CA de 15, 250 points de vie, la vulnérabilité aux dégâts de feu et ne dispose pas d'action, de réaction ou de défenses. Comme tout arbre, il est immobile. Cependant, à moins qu'il ne soit entièrement déraciné, il repousse à partir de ses racines même s'il n'a plus de point de vie, et regagne 1 point de vie toutes les 24 heures.

À chaque lune rousse, l'arbre de Gulthias peut engendrer 2d6 nielleux, 1d6 résinieux ou 1d4 lierreux. Ces rouilleux se séparent de l'arbre et émergent du puits, prêts à accomplir la volonté de Grannoc.

Sonner l'alarme. Tout grand bruit dans la cour alerte les créatures des zones M10 et M18. Jouez l'initiative pour ces créatures ainsi que pour les lierreux du puits, et faites-les agir comme suit :

- Grannoc et les nielleux de la zone M10 accourent sur-le-champ. À leur premier tour, ils entrent dans la cour. Grannoc ordonne alors aux lierreux d'émerger du puits. Grannoc et les lierreux consacrent alors leurs actions à attaquer les ennemis les plus proches.
- Les orcs de la zone M18 passent leur premier tour à descendre dans la zone M9. Ils font irruption par la porte et rejoignent la bataille à leur deuxième tour.

M9. Chambre des apprentis

Décrivez cette zone aux joueurs comme suit :

> Cette pièce était jadis tout à la fois une chambre, une cuisine et une salle à manger. Quatre lits sont adossés au mur sud, séparés par des fenêtres à volets et des tables de nuit. Quatre penderies ainsi qu'une armoire remplie de vaisselle et de couverts sont adossées au mur ouest. Quatre chaises sont disposées autour d'une petite table à manger dans le coin nord-est. Près d'une cheminée noircie, apparaît une table à tréteaux sur laquelle sont éparpillés casseroles et ustensiles. Tous les meubles sont en bois.
>
> Dans le coin sud-ouest, le plafond s'est effondré, laissant un trou irrégulier à travers lequel on aperçoit la pièce à l'étage. À l'aplomb, le sol est jonché de décombres.

La magicienne qui a construit ce manoir avait quatre apprentis. Quand ils comprirent qu'elle ne reviendrait pas, ces derniers pillèrent la bibliothèque (zone M11) avant de s'enfuir, en emportant leurs effets personnels.

Tout grand bruit dans cette zone alerte les orcs de la zone M18. À leur premier tour, ils descendent par le trou du toit. À leur tour suivant, ils attaquent.

Les aventuriers peuvent déplacer un grand meuble sous le trou pour se hisser et atteindre la zone M18 sans avoir à effectuer de test de caractéristique.

M10. Laboratoire de la magicienne

La porte du côté est a été défoncée, mais la lumière provenant de la cour ne suffit pas à éclairer la pièce. Les personnages dotés de la vision dans le noir ou d'une source de lumière voient ce qui suit :

> Ce qui était autrefois une sorte de laboratoire est désormais en ruine. Les restes de meubles brisés sont entassés contre les murs. Au milieu de la pièce, tracé avec de la boue, apparaît un symbole de trois mètres de large représentant trois éclairs qui se rejoignent à leurs extrémités.

Tout personnage qui réussit un test d'Intelligence (Religion) DD 15 identifie le symbole comme étant celui de Talos, le maléfique dieu des orages. Un clerc du domaine de la Tempête réussit automatiquement le test.

Si les personnages parviennent à atteindre cet endroit sans avoir alerté Grannoc, ils le surprennent en train d'accomplir un rituel :

> Au point de convergence des éclairs, un demi-orc vêtu d'une armure de peaux exécute une mystérieuse danse tout en dévorant les entrailles d'un opossum mort. Le demi-orc est entouré de plusieurs petites silhouettes faites de brindilles.

Le demi-orc, Grannoc, est un **anachorète de Talos** (profil en page 54). Plusieurs **nielleux** (profil en page 66) sont sous ses ordres : trois nielleux par membre du groupe, sans compter les comparses. Les personnages qui observent Grannoc sans l'alerter ou l'interrompre peuvent établir qu'il accomplit un rituel s'ils réussissent un test d'Intelligence (Religion) DD 15. Grannoc espère que Talos répondra à ses prières et fera pleuvoir la destruction sur le pavillon de chasse de Falcon. Toute interruption par les personnages contrecarre le rituel et suscite la fureur de Grannoc.

Carte. Grannoc possède une carte gribouillée sur le rabat déchiré d'une sacoche en cuir. Elle représente le bois de Padhiver et indique l'emplacement du Cercle du tonnerre (page 19).

M11. Bibliothèque

Cette zone s'étend sur les deux étages de la maison. Décrivez-la aux joueurs comme suit :

> Cette pièce est pourvue d'un balcon en bois à trois mètres de hauteur qui fait office d'étage. On y accède par un escalier en colimaçon en bois qui s'élève en serpentant depuis le sol dallé. De grands rayonnages vides sont adossés aux murs, leurs étagères pour la plupart tordues et brisées. En bas, à l'est de deux piliers, on trouve quatre vieux bureaux derrière lesquels des chaises sont disposées. Quelques livres moisis sont éparpillés.

Porte secrète. L'une des étagères du balcon dissimule un passage secret menant en zone M12. Tirer l'étagère la fait pivoter et ouvre le passage secret.

Trésor. Les livres se trouvant ici renferment de vieux textes en elfique qui décrivent des royaumes et des civilisations elfes depuis longtemps disparus. Ils sont en trop mauvais état pour avoir la moindre valeur. De plus, on a calé un petit livre sous l'un des pieds d'un bureau pour le stabiliser. Le livre s'intitule *Idiomes elfiques*, et ses pages ont été découpées afin d'y dissimuler une petite poche en cuir contenant de la *poussière de disparition*. Si les personnages trouvent la poche et identifient la poussière, confiez aux joueurs la carte Poussière de disparition.

M12. Chambre principale

Un lit à baldaquin occupe le mur ouest, entre deux fenêtres à volets. Le mobilier comprend également un bureau et une chaise contre le mur nord ainsi qu'une armoire vide adossée au mur est. Une cheminée encastrée dans le mur sud comporte un manteau gravé avec soin.

Trésor. Le sort *détection de la magie* révèle une aura de magie d'invocation émanant du manteau de cheminée. Tout personnage qui le fouille et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 découvre que le manteau est en réalité un couvercle dissimulant un long compartiment secret. C'est ici que la magicienne qui a bâti le manoir cachait son *bâton des chants d'oiseaux*. Si les personnages obtiennent et identifient le bâton, confiez aux joueurs la carte Bâton des chants d'oiseaux.

M13. Salle des objets magiques

Cette pièce était scellée depuis des années derrière sa porte secrète. Lorsque les personnages ouvrent le passage secret, décrivez les caractéristiques de la pièce comme suit :

> Une superbe cape est suspendue à un crochet sur le mur du fond. Elle virevolte doucement à l'ouverture de la porte. Un coffre en bois pourvu de petits pieds griffus est adossé au mur nord.

Le coffre pèse 15 kg et il est magiquement verrouillé. Le sort *déblocage* le déverrouille. Il est aussi possible de forcer son ouverture. C'est un objet de taille P avec une CA de 15, 20 points de vie et l'immunité contre les dégâts psychiques et de poison.

Trésor. Le vêtement suspendu au crochet est une *cape virevoltante*, et le coffre contient un *sceptre inamovible* enveloppé dans un tissu noir. Si les personnages acquièrent et identifient ces objets magiques, confiez aux joueurs les cartes Cape virevoltante et Sceptre inamovible.

M14. Couloir à l'étage

Décrivez cette zone aux joueurs comme suit :

> Les murs de ce couloir en L présentent des portes fermées et des fenêtres à volets. Elles sont espacées par des crochets auxquels étaient autrefois suspendus des ornements. Au dessus d'une cheminée, on a accroché une grande tête insectoïde. Une lumière naturelle pénètre par un trou dans le toit à l'extrémité est du couloir. À l'aplomb du toit effondré, le sol est jonché de débris.

L'escalier en bois qui mène au rez-de-chaussée est piégé (voir zone M3).

La tête qui surmonte la cheminée est celle d'un ankheg (illustration en page 54).

Le couloir menant à la zone M12 est dans l'obscurité. Ici, des **striges** (profil en page 67) sont suspendues aux poutres : trois striges par membre du groupe, sans compter les comparses (douze striges au maximum). Les striges affamées attaquent toute créature à sang chaud qui pénètre dans la zone.

M15. Salle de bain

Cette pièce présente un toit conique ainsi qu'une fenêtre ouverte orientée au nord, par laquelle le lierre pousse. Une baignoire en fonte aux pieds griffus occupe le milieu de la pièce. À côté de la baignoire, une pompe à eau en fer rouillée fonctionne toujours, puisant l'eau d'une source chaude sous la maison.

M16. Toit incliné

Des portions de ce toit en bois incliné se sont effondrées dans la zone M7 et ont laissé des trous béants. La section du toit de 4,50 m de côté la plus à l'ouest s'effondre si elle subit une pression d'au moins 25 kg. Toute créature se tenant dans cette zone du toit à son effondrement doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de tomber dans la zone M7 en dessous et de subir 3 (1d6) dégâts contondants à l'impact.

M17. Arcade supérieure

Ce couloir présente une porte à double battant à chacune de ses extrémités, et deux fenêtres ouvertes de chaque côté. Les personnages peuvent facilement contourner le lierre poussant par les fenêtres à l'est. Si les orcs de la zone M18 n'ont pas encore été tués, les personnages entendent leurs éclats de voix à travers les battants du sud.

M18. Chambre d'amis

Cette pièce est occupée par des **orcs** hostiles (profil en page 63) alliés à Grannoc. Quatre orcs se trouvent ici, plus un orc supplémentaire par membre du groupe, sans compter les comparses. Les orcs affûtent leurs armes en prévision d'un assaut sur le pavillon de chasse de Falcon. Les orcs ont détruit les élégants meubles de la pièce, ne laissant rien de valeur. Dans le coin sud-ouest, un trou dans le sol mène à la zone M9 en contrebas.

Quitter le manoir

Lorsque les personnages ont fini d'explorer le manoir, ils subissent une attaque au moment de partir. Le groupe d'assaillants est composé des **anachorètes de Talos** et des **sangliers** de la zone M1 qui n'ont pas déjà été tués ou forcés de fuir. De plus, des **résinieux** (profil en page 66) émergent des bois pour se joindre au combat : deux résinieux par membre du groupe, sans compter les comparses.

Contre-attaque !

Le jour suivant l'attaque du manoir par les personnages, de sombres nuages se forment au-dessus du bois de Padhiver. Les anachorètes de Talos préparent une contre-attaque sur le pavillon de chasse de Falcon (page 39). **Gorthok le Sanglier tonnerre** (profil en page 59) défonce la palissade du pavillon et ouvre la voie à vingt **orcs** (profil en page 63) qui prennent le site d'assaut.

Si les personnages ne sont pas présents lors de l'attaque du pavillon, Falcon fuit sur son cheval de selle avec ses serviteurs et rejoint Phandaline, abandonnant le domaine aux orcs.

Mine d'or de l'Orteil de pierre

La quête de la « mine d'or de l'Orteil de pierre » est conçue pour des personnages de niveau 4, mais des personnages de niveau 3 peuvent survivre à ses dangers s'ils évitent les combats inutiles ou possèdent une arme magique. Les personnages de niveau 5 ou supérieur géreront plus facilement le danger, mais l'occasion n'en sera que plus belle pour interpréter leur personnage.

Aperçu du site

La mine d'or de l'Orteil de pierre, qui appartient à un consortium commercial de Padhiver, a récemment connu des problèmes de productivité. Les propriétaires ont embauché le pragmatique Don-Jon Raskin pour superviser la situation. Mais ni Raskin ni les propriétaires ne savent qu'une bande de rats-garous se faisant appeler le Gang des moustaches a récemment pris le contrôle de la mine.

Objectifs de la quête

Pour accomplir la quête de l'Orteil de pierre (page 11), les aventuriers doivent escorter Don-Jon Raskin et le faire parvenir sain et sauf jusqu'à la mine. Quand il découvre que des rats-garous ont envahi la mine, Raskin insiste pour que les personnages éradiquent ces « nuisibles ». Si les aventuriers refusent, Raskin n'a plus qu'à négocier seul une trêve avec les rats-garous et ne tarde pas à en devenir un à son tour.

Interprétation de Don-Jon Raskin

Don-Jon Raskin (profil en page 57) ne cesse de fanfaronner sur ses grands exploits et se comporte en aventurier aguerri qui en a vu d'autres. Il a travaillé comme prospecteur d'or, mineur, marchand de fourrures, corsaire et baleinier. Il a même géré un comptoir de commerce en périphérie de Padhiver pendant quelques saisons. Si les personnages acceptent la quête consistant à escorter Raskin jusqu'à la mine d'or de l'Orteil de pierre, ils le trouveront à l'Auberge de Rochecolline de Phandaline. Le bourgmestre Harbin Wester a passé un accord avec les employeurs de Raskin en vertu duquel il est tenu de s'assurer que le superviseur atteigne la mine sain et sauf.

Si ses employeurs n'avaient pas insisté pour lui fournir une escorte, Raskin aurait préféré faire le voyage seul. Cela dit, il pense que de jeunes aventuriers se délecteront d'entendre ses exploits, et il se réjouit secrètement d'avoir de la compagnie.

Se rendre à la mine

Le trajet le plus rapide pour atteindre la mine depuis Phandaline consiste à partir vers le nord-est en longeant les contreforts des monts de l'Épée. La mine n'est qu'à 22,5 km de Phandaline ; si les personnages partent à l'aube, ils peuvent donc arriver avant le coucher du soleil.

> **Caractéristiques de la mine**
>
> Tous les tunnels et toutes les cavernes de la mine sont taillés dans la roche veinée d'or ici et là. Les autres caractéristiques communes sont décrites ci-dessous.
>
> ***Lumière.*** Des lanternes à huile sont suspendues à des crochets au plafond dans toutes les pièces et tous les tunnels.
>
> ***Plafonds.*** Les plafonds, hauts de 2,40 m, sont régulièrement étayés de pilastres et de poutres en bois.
>
> ***Portes.*** Toutes les portes sont en bois, montées sur gonds de fer et équipées de poignées du même métal. Les portes sont équipées de verrous, mais aucune n'est verrouillée. Les clefs servant à les verrouiller ont disparu, volées par un ancien contremaître qui a fui la mine.

Orcs morts

Quand le groupe arrive à moins de 7,5 km de la mine, lisez l'encadré suivant à haute voix :

> Une arête basse s'élève à votre droite et vous voyez les monts de l'Épée s'étirer vers le ciel gris au-delà. Mais plus près, des formes gisent sur le sol rocheux à moins de trente mètres de vous.
>
> « Ça a dû être moche. » commente Don-Jon en pointant du doigt ce qui apparaît comme six orcs morts.

Les orcs ont été tués par Cryovain le dragon blanc. Ils sont en armure de peaux. Leurs haches à deux mains et leurs javelines jonchent le sol autour d'eux. Si un personnage examine les cadavres et réussit un test de Sagesse (Médecine) DD 12, il comprend qu'un froid extrême a tué les orcs il y a environ trois jours. Si les joueurs n'arrivent pas à reconstituer ce qui s'est passé, Don-Jon déclare : « On dirait qu'un dragon blanc nous a épargné des ennuis. »

Arrivée

Les personnages arrivent à l'entrée ouest de la mine, que vous pouvez décrire comme suit :

> Caché dans les buissons, un tunnel s'enfonce au pied d'une haute montagne au sommet enneigé. Au-dessus de la bouche du souterrain apparaît une planche en bois sur laquelle sont gravés les mots « Orteil de pierre » en commun.

Don-Jon n'a pas de carte de la mine et ne l'a jamais visitée, si bien qu'il ne connaît pas sa configuration.

Zones de la mine

Les zones suivantes apparaissent sur la carte de la mine d'or de l'Orteil de pierre.

M1. Poste de garde

Cette caverne est gardée par deux **rates-garous** (profil en page 64) sous forme hybride. Elles proposent d'escorter les nouveaux arrivants jusqu'à la contremaîtresse de la mine, Zeleen Varnaster, dans la zone M4.

M2. Poteaux en bois

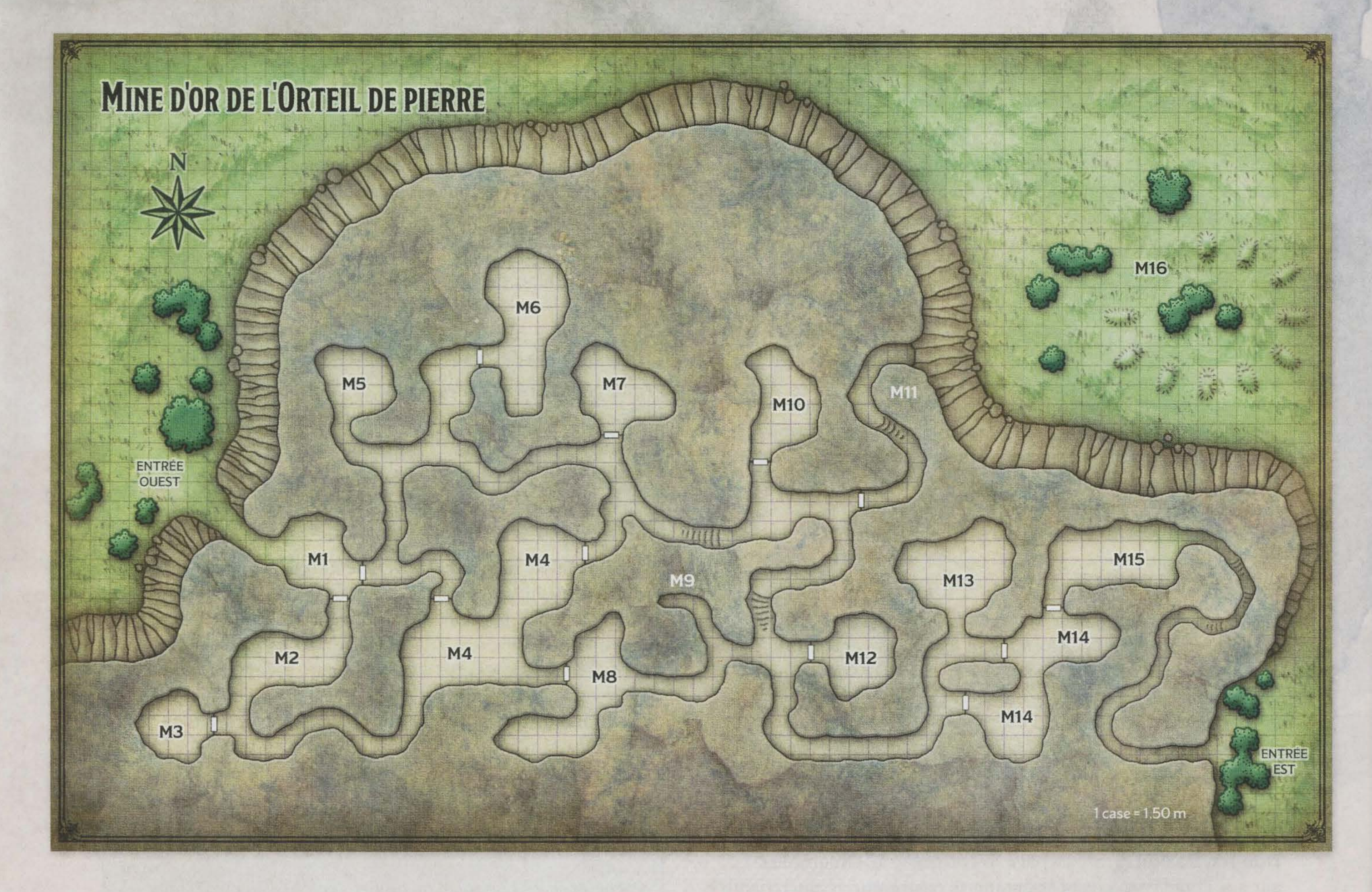
Les poteaux en bois utilisés pour étayer les tunnels et les cavernes sont appuyés contre les murs de cette salle.

M3. Caisses et fûts

Une douzaine de caisses et de fûts vides sont empilés contre les murs de cette zone de stockage.

M4. Terrier des rats-garous

Des pioches, des pelles et d'autres outils de mineur sont dispersés dans cette caverne. La partie nord-est abrite quatre **rats géants** (profil en page 64). La partie sud-ouest abrite des **rats-garous** (voir page 64) sous forme humaine : un rat-garou mâle par membre du groupe (en comptant Don-Jon Raskin, mais pas les comparses) plus une rate-garou nommée Zeleen



Varnaster, cheffe du Gang des moustaches. Si Zeleen meurt, un autre rat-garou la remplace comme meneur de la bande (si tant est qu'il en reste un en vie).

Les rats-garous ont envahi la mine quand les orcs les ont chassés de leur ancien terrier, un vieux sanctuaire près de Conyberry (voir « Sanctuaire de Savras », page 43). Ils affirment qu'ils retourneront dans leur ancien terrier si les aventuriers les débarrassent des orcs au sanctuaire, mais ce n'est qu'un subterfuge. Les rats-garous n'ont nullement l'intention d'abandonner la mine.

Trésor. Si les personnages fouillent la caverne, ils trouvent deux sacs dissimulés sous des gravats. L'un contient dix pépites d'or de la taille du poing, d'une valeur unitaire de 10 po. L'autre contient 82 pa, 450 pc et une paire de *lunettes du nyctalope*. Si les personnages obtiennent et identifient les lunettes, confiez aux joueurs la carte Lunettes du nyctalope.

M5. Réserve

Une douzaine de caisses de nourriture séchée et neuf fûts d'eau potable sont empilés au milieu de cette caverne.

M6. Dortoir

Cette caverne contient une douzaine de lits de camp en bois.

M7. Pièce de stockage de l'or

Cette caverne contient deux brouettes et une poubelle vide.

M8. Pièce de stockage de l'équipement

Des pioches, des pelles et des brouettes sont stockées ici.

M9. Impasse

Le cadavre d'un mineur humain, une pioche à la main, est adossé contre le mur du fond de ce cul-de-sac. Si un personnage inspecte le corps, il découvre que le mineur a été poignardé.

M10. Bureau du contremaître

Les rats-garous ont saccagé cette pièce meublée d'un bureau, d'une chaise, d'un coffre en bois vide et d'un lit de camp.

M11. Ver charognard

Un **ver charognard** (profil en page 68) vit dans ce tunnel, dont l'extrémité nord est à 6 m au-dessus du sol sur la pente rocheuse de la montagne. Les personnages peuvent gravir la pente en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10. Le ver ne peut pas ouvrir la porte à l'extrémité sud du tunnel ; il s'accroche donc au plafond, au milieu du souterrain, et attaque quiconque approche d'une direction ou l'autre.

M12. Dortoir

Cette caverne abrite six lits de camp à armature en bois.

M13. Caverne infestée de rats

Cette caverne abrite cinq **rats géants** (profil en page 64) qui attaquent quiconque ouvre les portes menant vers la zone M14.

M14–M15. Refuge des mineurs

Ces cavernes abritent cinq mineurs nains affamés. Ces **roturiers** (profil en page 65) parlent le commun et le nain, et sont dotés de la vision dans le noir sur 18 m. Les mineurs refusent d'abandonner la mine à une bande de « sales rats ». Les rats-garous partent du principe que ces mineurs finiront par fuir ou par mourir de faim.

M16. Cimetière

Ce champ abrite un cercle de tombes, simples fosses creusées dans la terre. Des pioches dépassent du sol là où devraient se trouver les pierres tombales. Dix mineurs morts en combattant les rats-garous pour garder le contrôle de la mine sont enterrés là.

JASON A. ENGLE

Pavillon de chasse de Falcon

Le pavillon de chasse de Falcon est un sanctuaire situé au cœur du bois de Padhiver. Ce lieu n'est lié à aucune quête, mais les personnages peuvent s'y retrouver au cours d'autres quêtes ou lorsqu'ils explorent la forêt.

Aperçu du site

Falcon le chasseur entretient ce pavillon de chasse pour satisfaire aux besoins des nobles de Padhiver. Il leur propose ses services de guide, car la plupart d'entre eux ne tiendraient pas longtemps dans la forêt sans sa protection et ses compétences de survie. Falcon abhorre la vie citadine, à laquelle il préfère une existence rustique et des plaisirs simples. Son pavillon dispose de tout le confort dont il a besoin, mais il ne refuse jamais une bonne bouteille de vin (voire une mauvaise) si on lui en offre une.

Falcon a deux domestiques : un cuisinier désabusé du nom de Corwin, et un palefrenier muet de douze ans qui s'appelle Pell. Ce sont tous deux des non-combattants.

En plus de la maison principale, le pavillon de chasse dispose d'une dépendance pour accueillir les visiteurs, d'une étable et d'une forge conjointes, d'un appentis, ainsi que d'enclos pour le cheptel de Falcon. Rompu aux longs hivers solitaires, Falcon veille à toujours avoir de quoi tenir une saison entière dans son garde-manger, en l'approvisionnant avec du gibier frais. Il s'est aussi mis à chasser les orcs et à arborer leurs têtes dans sa galerie des trophées. Par peur des représailles, Corwin lui a déconseillé d'agir ainsi, mais Falcon est un tueur d'orcs chevronné et ne supporte pas leur voisinage.

Les visiteurs sont libres de rester dans la dépendance et de dîner avec Falcon, sans frais. Pour les hôtes exigeants, Falcon propose une confortable chambre privée dans le pavillon principal (zone P12), à 10 po la nuit.

Arrivée

La description suivante présuppose que les personnages arrivent au chalet depuis le côté ouest de la rivière :

> Un léger brouillard entoure une enceinte fortifiée se dressant dans une clairière, à l'est d'une étroite rivière. Une palissade en bois haute de trois mètres marque l'enceinte, dont le bâtiment principal fait de pierre et de bois comporte un étage au toit incliné, des pignons, des volets et une cheminée en pierre. Accolée à cet édifice se trouve une robuste tour en pierre grise dont le toit est crénelé de remparts. Le lieu comprend également une étable d'un étage ainsi qu'une loge de portier dont le toit plat est délimité par des rambardes en fer. Un pont de pierre enjambe la rivière et s'achève devant une porte en chêne dans le mur extérieur de la loge de portier. À côté de la porte est installée une cloche. Une courte corde pend à son battant.

Si les personnages annoncent leur arrivée en sonnant la cloche ou en hélant par-delà les murs, Corwin vient jeter un coup d'œil depuis la loge de portier avant de les laisser entrer en dégageant le lourd épar en bois qui bloque la porte. Si les personnages possèdent des chevaux ou des animaux de bâts, Corwin demande à Pell de s'en occuper pendant qu'il emmène les personnages à la dépendance (zone P3) pour qu'ils y déposent leur équipement. Il les guide ensuite à la salle à manger et galerie des trophées (zone P11) avant d'aller chercher Falcon, qui se trouve d'ordinaire dans ses quartiers, dans la zone P13.

Interprétation de Falcon

Falcon le chasseur (profil en page 58) porte une pelisse par-dessus son armure en cuir clouté. Cet homme aux cheveux noirs et aux larges épaules approche les deux mètres. Ses yeux bleus sont froids et vifs, et il arbore une barbe taillée avec soin. Falcon marche avec la confiance sereine de celui qui ne craint rien, et il accueille tout problème avec détachement. Il aime le bon vin et traite les autres comme il aimerait qu'on le traite : avec respect et patience.

Le vrai nom de Falcon est Gustaf Stellern, mais il l'a depuis longtemps abandonné. Il doit son nom actuel à ses talents de chasseur. S'il en a l'occasion, il dispense les informations suivantes aux personnages :

- « Ces derniers temps, je croise de plus en plus d'orcs dans la forêt. Ces immondes brutes. »
- « Les orcs semblent de mèche avec les demi-orcs maléfiques qui vivent au sud-est d'ici. On voit souvent ces demi-orcs en compagnie de petites créatures de brindilles connues pour rôder dans ces bois. Toute cette faune n'augure rien de bon. »
- « Les demi-orcs ont élu résidence dans un manoir de pierre envahi par la végétation, à une quinzaine de kilomètres d'ici. On raconte que le manoir fut bâti par un érudit qui étudiait les ruines elfiques disséminées dans cette forêt. »

Quête du manoir du bois

Si les personnages remplissent les conditions pour la quête du manoir du bois, Falcon offre en récompense une paire de *bottes elfiques* une fois la quête terminée. Donnez la carte Bottes elfiques aux joueurs une fois les bottes obtenues.

Falcon refuse poliment toute proposition des personnages de les accompagner pour une quête, arguant qu'il doit rester au pavillon, au cas où des nobles de Padhiver viendraient solliciter ses services.

Zones du pavillon

Les zones suivantes apparaissent sur la carte du pavillon de chasse de Falcon.

Caractéristiques du pavillon

La carte du pavillon de chasse de Falcon montre les étages supérieurs et principaux des bâtiments, ainsi que les deux cours au rez-de-chaussée : celle au nord et celle au sud. Les autres caractéristiques sont résumées ci-dessous.

Enclos d'animaux. Les enclos s'étendent vers l'est depuis la cour sud et sont séparés par des clôtures en bois. Ils contiennent une grosse vingtaine de poules et un coq, six cochons et quatre chèvres. Ces animaux bien traités sont inoffensifs.

Lumière. Au coucher du soleil, Corwin allume dans toutes les pièces des lanternes à huile suspendues aux murs par des crochets.

Palissade. La palissade de bois, qui atteint 3 m de haut, a été prévue pour tenir les animaux de la forêt à distance, et non pour repousser des armées. Un personnage peut escalader la palissade s'il réussit un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Plafonds. À l'intérieur, les plafonds, hauts de 2,70 m, sont plats.

Portes. Les portes sont en chêne robuste, avec des poignées et des charnières en fer. Les portes extérieures sont barricadées de l'intérieur. Une créature peut consacrer une action pour forcer l'ouverture d'une porte barricadée en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25. Chaque porte est un objet de taille M avec une CA de 15, 30 points de vie et l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques.



P1. Pont de pierre

Large de 1,50 m, le pont de pierre qui enjambe la rivière est une construction récente et robuste.

P2. Loge de portier

Une échelle en bois permet d'accéder à une trappe au plafond qui donne sur le toit de cette loge, à 3,60 m de hauteur. Dans le coin nord-est du toit, une hampe arbore une bannière noire ornée d'un faucon d'argent.

P3. Dépendance

La dépendance rappelle une grange. Le sol en terre battue est tapissé de paille. On a disposé neuf lits de camp dans la pièce, avec des oreillers moelleux et des couvertures en laine épaisse.

P4. Étables

D'ordinaire, le **cheval de selle** de Falcon (profil en page 57), un fidèle étalon gris du nom de Baatorius, se trouve dans la stalle la plus à l'ouest. Les autres stalles sont vides.

P5. Pièce de stockage

L'équipement d'équitation ainsi que la nourriture pour les animaux sont conservés ici.

P6. Forge

La forge sert principalement à façonner des fers à cheval, mais les invités peuvent aussi l'utiliser pour réparer des armes et des armures.

P7. Chambre de Pell

La chambre du palefrenier est sobrement meublée.

P8. Chambre de Corwin

Corwin entretient en permanence un feu dans la cheminée de sa modeste chambre.

P9. Cuisine

À l'origine, le pavillon de Falcon ne se composait que de ce bâtiment en pierre et de l'appentis au nord de celui-ci. Avec l'agrandissement du pavillon, cet endroit a été reconverti en cuisine.

P10. Garde-manger

Des denrées non périssables et des fûts de bière sont stockés ici.

P11. Salle à manger et galerie des trophées

Une galerie des trophées à l'étage surplombe une table à manger au rez-de-chaussée, entourée de chaises au dossier noir. Deux lustres de fer sont suspendus aux poutres apparentes du plafond.

P12. Chambre d'hôte de prestige

Pour 10 po par nuit, les clients aisés peuvent profiter du confort de cette chambre luxueuse comprenant une bassine de toilette, une boîte d'herbe à pipe ainsi qu'un matelas en plume.

P13. Chambre de Falcon

La chambre de Falcon est confortable et chaleureuse, quoiqu'en désordre.

P14. Sous-sol de la tour

Cette pièce au sol en terre battue sert à entreposer les provisions au frais.

P15. Poste de garde de la tour

Des meurtrières tapissent les murs de ce poste de garde vide.

P16. Toit de la tour

Ce toit à 9 m de hauteur offre une vue dégagée de la clairière entourant le pavillon et des bois environnants.

Ranch de Crânenbeurre

La quête « Ranch de Crânenbeurre » est adaptée à des personnages de niveau 3, mais des personnages de niveau 2 peuvent y survivre s'ils évitent le combat et se concentrent sur le sauvetage d'Alfonse Kalazorn, le propriétaire du ranch. Des personnages de niveau 4 ou plus devraient parvenir à sauver le Grand Al et son ranch sans trop de problèmes.

Aperçu du site

Alfonse Kalazorn officiait autrefois en tant que prévôt de Troisangliers, une ville à l'est, où il était connu sous le nom du Grand Al Kalazorn. Il a pris sa retraite il y a une dizaine d'années, mais a vite été rattrapé par le besoin d'action. À la recherche d'un nouveau défi, il a mis la main sur un lopin de terre fertile à environ huit kilomètres à l'est de Conyberry pour en faire un élevage de bétail et de chevaux. Il a par la suite ajouté une porcherie, des poulaillers, des potagers, des champs de maïs ainsi qu'une pommeraie. La plupart de ses revenus proviennent de la vente de crânes de beurre : des mottes de beurre moulées pour prendre la forme de crânes humanoïdes. Il vend surtout ses crânes de beurre dans les villes à l'est, bien que certains parviennent jusqu'au magasin Aux provisions de Barthen, à Phandaline. Le beurre du Grand Al est fait à partir du lait de Pétunia, sa précieuse vache.

Quand le dragon blanc Cryovain a chassé les orcs de la forteresse de la Flèche de givre, ces derniers sont descendus dans les plaines. Il y a une décade, un petit groupe d'entre eux s'en est pris au ranch et à libéré les cochons avant de mettre le feu à la grange et à la forge. Durant l'incendie, d'autres animaux, dont une dizaine de chevaux ainsi que Pétunia la vache, ont réussi à s'enfuir. Le Grand Al ainsi que cinq des employés du ranch n'ont pas eu cette chance. Alors qu'ils essayaient de repousser les orcs, Al a été capturé et ses employés tués. Le seul employé à avoir survécu s'est enfui à cheval jusqu'à Phandaline pour y répandre la nouvelle de l'attaque.

Objectifs de la quête

Pour accomplir la quête du ranch de Crânenbeurre (« Quêtes avancées » page 11), les aventuriers doivent secourir Alfonse Kalazorn et le convaincre de retourner à Phandaline, ou bien débarrasser son ranch des orcs. Alfonse souhaite aussi qu'on l'aide à retrouver sa chère vache, et promet une magnifique récompense en contrepartie.

Se rendre au ranch

Depuis Phandaline, le moyen le plus sûr et le plus rapide de se rendre au ranch de Crânenbeurre est de suivre la piste des Troisangliers au nord-est. Le trajet s'étend sur 90 km, sachant que les personnages peuvent parcourir environ 36 km par jour. Ils devront donc prendre deux repos longs durant leur voyage.

Rencontres en chemin

Les personnages font les rencontres suivantes durant leur trajet vers le ranch.

Chevaux à Conyberry

Un silence sinistre règne sur le bourg abandonné de Conyberry, à l'exception du sifflement du vent qui s'engouffre dans les structures brûlées et effondrées du site. Alors que les personnages progressent parmi les ruines ou les contournent, ils remarquent trois **chevaux de selle**, sans selle, (profil en page 57) en train de paître près d'un vieux puits. Quiconque réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 observe que les chevaux sont marqués des lettres GAK (pour Grand Al Kalazorn). Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Dressage) DD 15 peut approcher un cheval sans l'effrayer, et même le monter.

Pétunia la vache

Entre Conyberry et le ranch, les personnages repèrent Pétunia la **vache** (profil en page 67) dans un champ, quelques centaines de mètres à l'écart de la piste des Troisangliers. Pétunia porte une cloche autour du cou. Les personnages qui s'en approchent remarquent une marque sur sa croupe : les lettres GAK. Pétunia se montre calme et impassible. Si elle est bien traitée, elle suit ses nouveaux bienfaiteurs où qu'ils aillent.

Arrivée

Les zones suivantes apparaissent sur la carte du ranch de Crânenbeurre. Quand les aventuriers aperçoivent le ranch, lisez à haute voix l'encadré suivant :

> Niché entre deux collines le ranch de Crânenbeurre occupe une vaste portion de terre au nord de la piste des Troisangliers. Par-delà une clôture en bois délabrée s'étendent des champs de maïs, une pommeraie, des potagers et un pâturage. Un chemin se détache de la piste et mène à une ferme d'un étage jouxtant un étang. À l'est de la ferme se trouvent les restes calcinés d'une grange et d'une forge.

Les cochons gambadent innocemment dans les champs, potagers et vergers. Entre la ferme et la grange brûlée gisent les cadavres de deux orcs et de cinq humains (les employés du ranch), infestés de mouches. Les corps n'ont rien de valeur sur eux.

Explorer la ferme

La ferme est un bâtiment en bois d'un étage dont le toit en bardeau incliné est paré d'une cheminée en pierre. Ses portes en bois sont dotées de poignées et de charnières en fer. Ses fenêtres possèdent des volets en bois qu'on peut verrouiller de l'intérieur. À l'arrivée des personnages, tous les volets sont ouverts.

Des **orcs** (profil en page 63) ont élu résidence dans la ferme, et consomment allègrement les réserves de bière et de nourriture du Grand Al. Il y a trois fois plus d'orcs que de personnages dans le groupe, comparses exclus. Disposez les orcs dans les zones R1 à R9 comme il vous plaira. Les orcs ne s'attendent pas à avoir des problèmes, mais ils se battent jusqu'à la mort.

R1. Cuisine

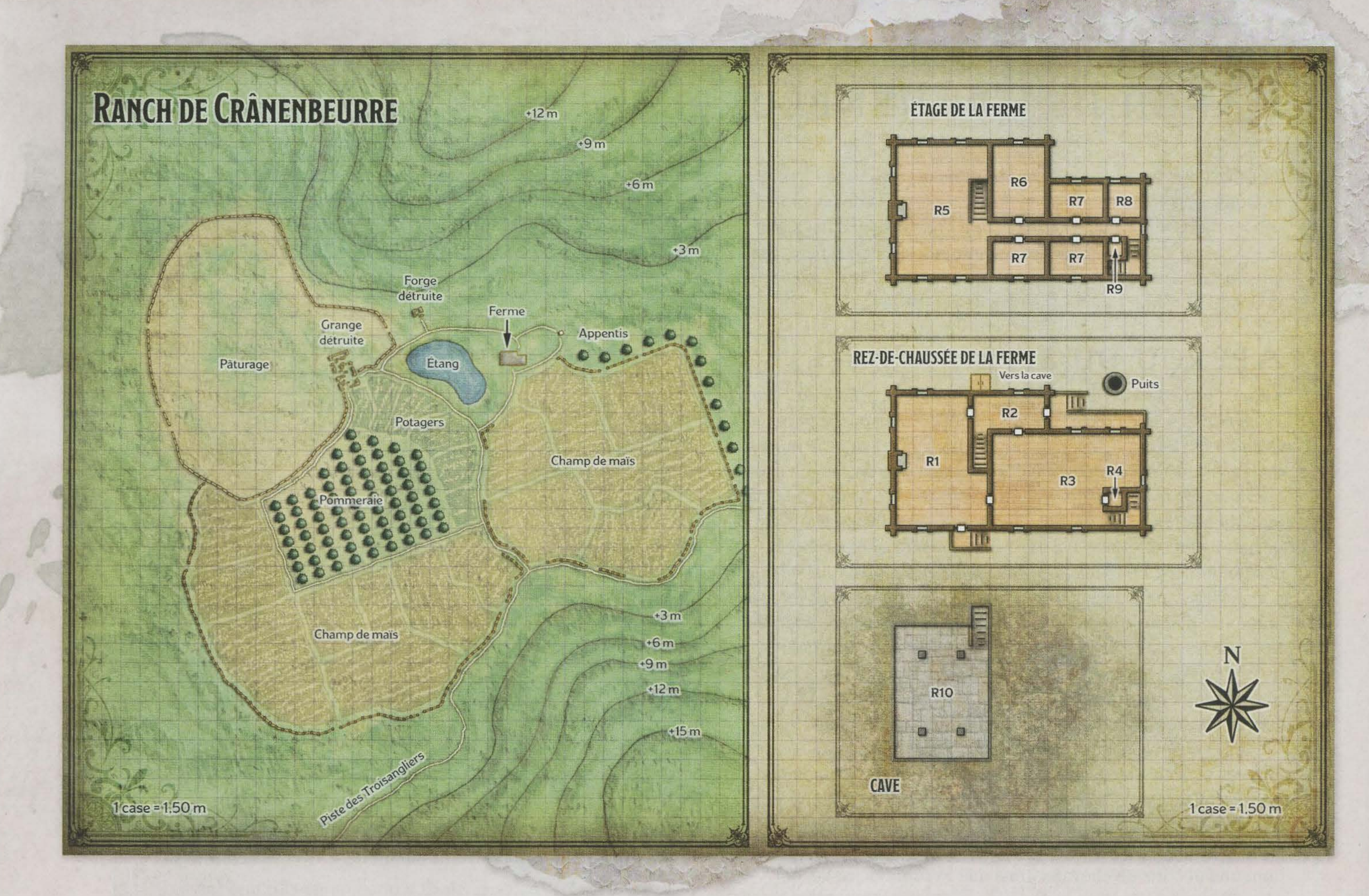
La porte d'entrée de la maison s'ouvre sur cette zone, qui contient une grande baratte à beurre, des établis, des étagères accueillant des produits alimentaires et de la bière, ainsi que des casseroles et des poêles suspendues. Sur une petite table se trouve un moule à beurre en forme de crâne.

R2. Vestibule vide

Un escalier en bois grinçant mène à la zone R5.

R3. Salle à manger

Cette pièce contient deux tables à tréteaux flanquées de bancs. Les murs sont ornés de crânes bovins.



R4. Placard du bas

À l'intérieur de ce placard se trouvent des étagères contenant de la vaisselle.

R5. Salle commune

Des fauteuils rembourrés et des tables de jeu sont disposés dans cette pièce. Des cartes de Jeu des dragons sont éparpillées au sol ainsi que des pièces d'Échecs draconiques.

R6. Chambre du Grand Al

Un grand lit ainsi qu'une imposante armoire en cèdre dominent cette pièce, qui présente également des peintures de paysages accrochées aux murs.

Trésor. Tout personnage qui fouille l'armoire et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 trouve un compartiment secret en bas, qui recèle une *cotte de mailles en mithral*. (Si ce personnage acquiert et identifie cet objet magique, confiez-lui la carte Cotte de mailles en mithral.)

R7. Chambres des employés du ranch

Chacune de ces pièces contient deux lits et deux casiers. Chaque casier renferme des vêtements soigneusement pliés et des effets personnels sans valeur.

R8. Bureau du Grand Al

Le bureau du Grand Al est enfoui sous des piles de livres de comptes et de papiers relatant l'équivalent de dix ans de transactions commerciales.

Trésor. Les personnages qui fouillent le bureau en désordre trouvent un petit sac sous les papiers. Il contient des gains et des salaires, pour un total de 65 po, 145 pa et 220 pc.

R9. Placard du haut

Ce placard contient une serpillère, un balai et un seau.

R10. Cave de stockage

Les portes de bois accolées à la partie nord de la ferme s'ouvrent sur des escaliers descendant à la cave. Quand les personnages explorent la cave, lisez le texte suivant :

> La cave présente un sol en terre battue, des murs de pierre ainsi qu'un plafond de deux mètres quarante de haut, fait de planches et soutenu par des piliers en bois. Une grande silhouette est ligotée à une chaise, un sac en toile de jute rabattu sur la tête. Le long des murs, des étagères supportent des crânes en beurre protégés par une fine couche de cire.

La personne ligotée est Alfonse Kalazorn, un **vétéran** humain (profil en page 68). Un personnage mettra 1 minute à libérer le Grand Al de ses liens. Après sa défaite face aux orcs, il lui reste 9 points de vie et il appréciera tout soin que les personnages pourront lui apporter. Il ne porte ni arme ni armure (CA 11).

Une fois libéré, le Grand Al peut être convaincu d'abandonner son ranch par tout personnage qui réussit un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 10. Mais il préfèrerait rester, s'armer et tuer tous les orcs encore dans les parages.

Sans sa très chère vache, le Grand Al n'a plus de gagne-pain. Il offre sa *cotte de mailles en mithral* (cachée dans la zone R6) en récompense pour l'avoir ramenée saine et sauve. Si les personnages n'ont pas Pétunia avec eux, ils peuvent partir à sa recherche dans la campagne. À la fin de chaque heure de recherche, lancez un d6. Si le résultat du dé est de 6, le groupe trouve Pétunia. Si un ou plusieurs personnages cherchent à cheval, ils trouvent Pétunia sur un résultat de 5 ou 6.

Jason A. Engle

Sanctuaire de Savras

Le « sanctuaire de Savras » est adapté à des personnages de niveau 1 à 6. Ce lieu n'est lié à aucune quête, mais l'une des options de la table Rumeurs de Phandaline (page 9) pourrait attirer les aventuriers ici. Les personnages pourraient aussi se rendre au sanctuaire après avoir appris son existence en parlant aux rats-garous de la mine d'or de l'Orteil de pierre (page 37).

Aperçu du site

À 7,5 km au sud de Conyberry se trouve un sanctuaire dédié à Savras, dieu de la divination et de la destinée. Voilà bien des années, les prêtres-oracles du sanctuaire prédirent une attaque de barbares contre Conyberry, donnant ainsi aux habitants le temps de s'échapper. Tous les villageois ne fuirent pas, mais ceux qui firent ce choix se rendirent au sanctuaire en emportant la majeure partie de l'or du bourg avec eux.

Les barbares finirent par remonter leur piste de Conyberry jusqu'au sanctuaire, l'assiégèrent et massacrèrent tous ceux qui s'y trouvaient. Dans les jours qui précédèrent la bataille finale, les prêtres-oracles aidèrent les villageois à cacher leur or sous le nez des barbares. Ils fondirent les pièces et en firent une cloche, qu'ils peignirent et accrochèrent dans le clocher du sanctuaire (à la place de la vieille cloche en fer). La cloche en or s'y trouve encore.

Au fil des ans, beaucoup d'autres créatures ont occupé le sanctuaire. Les dernières en date étaient un gang de rats-garous, jusqu'à ce qu'ils soient chassés par des orcs eux-mêmes désappropriés par Cryovain le dragon blanc. Des ogres sont récemment passés à proximité du sanctuaire, ont vu les orcs et ont décidé de les rejoindre.

Arrivée

Un vieux chemin de terre part de la périphérie de Conyberry pour mener jusqu'au sanctuaire, que les personnages voient d'abord de loin. Lisez l'encadré suivant à haute voix :

> Un bâtiment en ruines s'élève au milieu d'un vaste champ au nord des contreforts rocheux des monts de l'Épée : un vieux temple de pierre avec un clocher saillant de son toit en pente, entouré de murs de pierre, dont beaucoup de pans se sont effondrés. Le sentier se termine devant une guérite délabrée dont les portes ont été fracassées il y a longtemps. Trois des quatre tours qui se dressaient autrefois aux angles des murs extérieurs se sont écroulées. Seule la tour nord-est tient encore debout ; une silhouette monte la garde en son sommet.

Le garde repéré au sommet de la tour nord-est (la zone S6) est un **orc** (profil en page 63). Pendant la journée, les aventuriers ne peuvent pas s'approcher du sanctuaire sans être vus par cette sentinelle, car il n'y a pas d'endroit où se cacher dans le champ plat entourant le bâtiment. Si les héros attendent la nuit, des nuages cachent la lune et leur permettent de s'approcher sans être repérés tant qu'ils restent au-delà des 18 m de portée de la vision dans le noir de l'orc. Si l'orc détecte les personnages, il donne l'alerte en criant et réveille les autres occupants du sanctuaire. Une fois réveillés, tous ces occupants attaquent.

La table Effectifs des ennemis ajuste le nombre d'**orcs** et d'**ogres** (profil des ogres en page 63) dans le sanctuaire en fonction du niveau des personnages et de la taille du groupe, sans compter les comparses.

Effectifs des ennemis

Niveau des personnages	Nombre d'orcs et d'ogres
1	2 orcs par personnage plus 1 ogre dans la cour (zone S2), 1 orc au sommet de la tour nord-est (zone S6)
2–3	3 orcs par personnage plus 2 ogres dans la cour (zone S2), 1 orc au sommet de la tour nord-est (zone S6)
4–5	4 orcs par personnage plus 3 ogres dans la cour (zone S2), 1 orc au sommet de la tour nord-est (zone S6)
6	4 orcs par personnage plus 4 ogres dans la cour (zone S2), 1 orc au sommet de la tour nord-est (zone S6)

Quand vous jouez l'initiative pour ces ennemis, n'effectuez qu'un seul jet pour tous les orcs et un seul pour tous les ogres.

Zones du sanctuaire

Les zones suivantes apparaissent sur la carte du sanctuaire de Savras. Les cases remplies de décombres constituent un terrain difficile (voir le livret de règles).

S1. Loge de portier

La loge de portier est haute de 6 m. Ses portes extérieures ont été enfoncées et réduites en charpie. Une herse de fer rouillée bloque la sortie sud, mais les personnages peuvent passer par une brèche encombrée de gravats dans l'angle sud-ouest du mur de la loge de portier. La manivelle permettant de hisser la herse a été détruite, mais on peut soulever la grille à la main en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

S2. Cour

Les orcs et les ogres campent dans cette cour herbeuse, jonchée d'os, d'armes brisées et d'armures fracassées lors de batailles passées. La cour est composée de quatre parties. Les ogres occupent le quart sud-est et les orcs occupent tous les autres. Pour connaître le nombre d'orcs et d'ogres présents, consultez la table Effectifs des ennemis.

Les quarts nord-ouest et nord-est de la cour contiennent des abreuvoirs et des poteaux en bois pourri qui étaient autrefois utilisés pour nourrir, abreuver et attacher les chevaux.

S3. Tour nord-ouest

Cette tour qui n'a plus de toit est jonchée de gravats.

S4. Tour sud-ouest

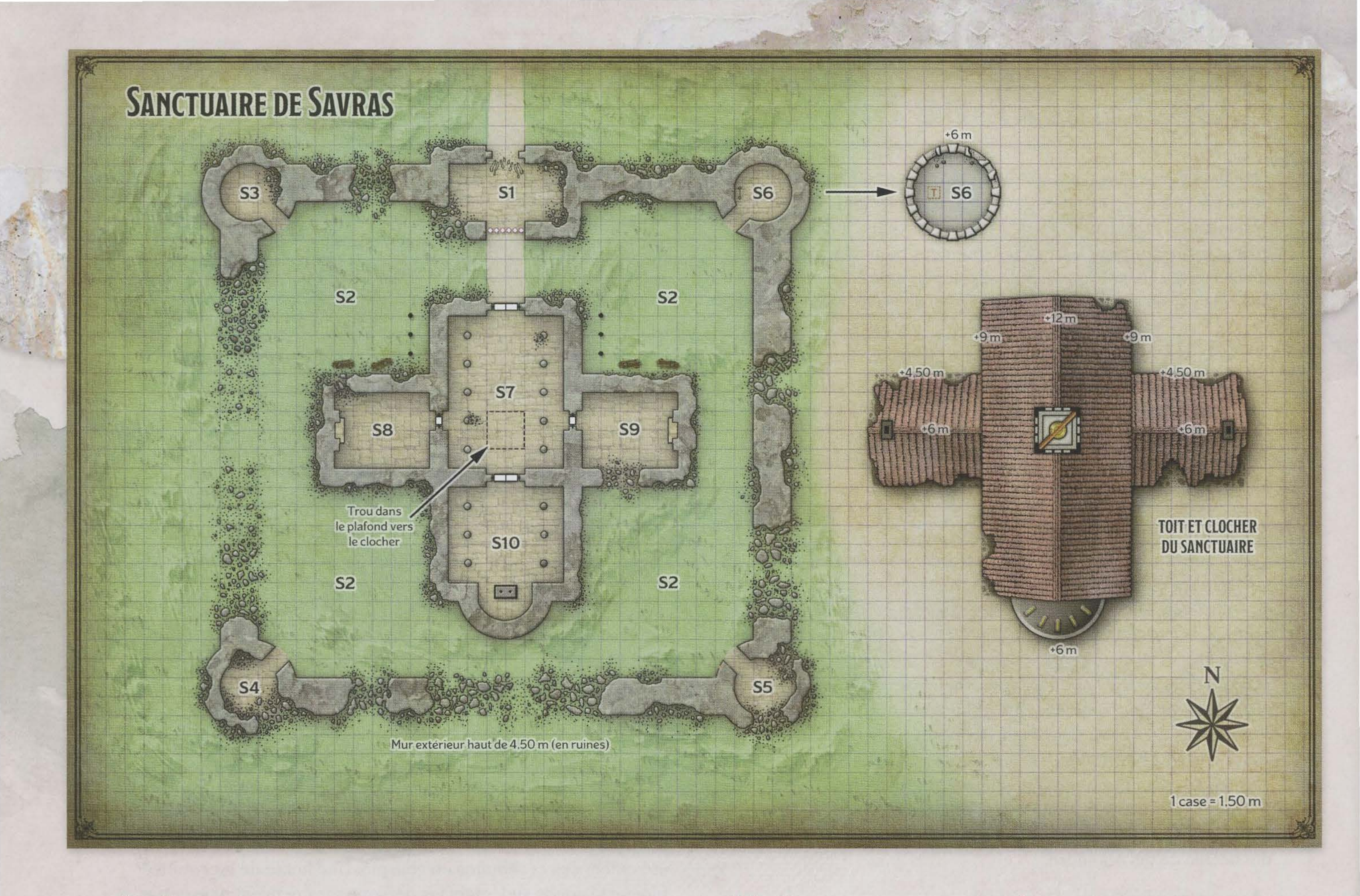
Cette tour sans toit comporte une brèche encombrée de gravats dans le mur sud-est.

S5. Tour sud-est

Il ne reste presque rien de cette tour. Au milieu des débris gît une cloche en fer rouillée pesant 250 kg.

S6. Tour nord-est

Cette tour est la seule des quatre du sanctuaire qui ne se soit pas effondrée. À l'intérieur, une échelle de fer monte jusqu'à une trappe en pierre dans le plafond, par laquelle les personnages peuvent atteindre le toit crénelé de la tour. Un **orc** (profil en page 63) surveille la campagne environnante depuis le sommet de la tour.



S7. Salle principale et clocher

Des rangées de piliers délabrés soutiennent le plafond à voûte haut de 12 m de cette salle. Des os d'humanoïde jonchent le sol poussiéreux, et un trou carré de 3 m de côté dans le plafond mène au clocher. Aucune corde ne pend de la cloche, qui semble être en cuivre non terni. Les personnages peuvent atteindre le clocher depuis l'extérieur en escaladant les murs extérieurs et le toit, ce qui nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Les aventuriers peuvent aussi atteindre le clocher depuis l'intérieur en utilisant la magie, comme le sort *pattes d'araignée* ou *vol*.

Trésor. Si un personnage examine la cloche de près, il découvre que ses fines parois sont en or massif recouvert d'une peinture cuivrée qui s'écaille. La cloche, d'un diamètre de 90 cm pour un poids de 25 kg, est suspendue à une fixation en fer rivée à une traverse en bois. Un personnage qui dispose d'outils de charpentier ou de forgeron peut s'en servir pour détacher la cloche de la traverse en 1 minute. Toute créature qui se trouve sous la cloche quand elle tombe doit réussir un JS Dextérité DD 12 pour se jeter sur le côté sous peine de subir 14 (4d6) dégâts contondants. La cloche en or vaut 2 500 po.

S8. Quartiers des visiteurs

Les visiteurs au sanctuaire étaient logés ici. Plus tard, les rats-garous ont converti cette zone comme terrier. La pièce contient six lits aux matelas moisis, les restes d'une table en bois et de six chaises brisées, et un âtre maculé de suie qui abrite une marmite rouillée suspendue à une broche. Une brèche étroite dans le mur nord présente une autre sortie.

S9. Quartiers des prêtres-oracles

Les prêtres-oracles de Savras dormaient et cuisinaient leurs repas ici. Tous les meubles de cette zone ont été détruits, et une partie du mur sud s'est effondrée.

S10. Autel de la destinée

> Six colonnes de pierre soutiennent le plafond en voûte de ce temple, dont le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière. Quatre squelettes humanoïdes tout aussi poussiéreux, vêtus de lambeaux de robes de prêtre, reposent près d'un autel en pierre situé dans une alcôve sous quatre étroites fenêtres. Un œil humanoïde est gravé sur le devant de l'autel.

Le sort *détection de la magie* révèle une aura de magie de divination autour de l'autel. Si les aventuriers ont tué Cryovain, rien ne se passe quand un personnage touche l'autel. Sinon, un personnage qui touche l'autel a une vision qui dure 1 minute, pendant laquelle il est neutralisé. Dans la vision, il traverse le toit du sanctuaire, s'envole vers la forteresse de la Flèche de givre (page 24) et voit le dragon blanc endormi sur le toit du bastion. (En pratique, le pouvoir de divination de l'autel indique aux aventuriers où ils doivent se rendre pour vaincre le dragon.) Un personnage ne reçoit cette vision qu'une fois. Si un personnage touche l'autel une deuxième fois, rien ne se produit.

Trésor. Tout personnage qui fouille l'autel et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 se rend compte que la base de l'autel ne touche pas tout à fait le sol. L'autel est monté sur des rouleaux de pierre qui permettent de le pousser de 90 cm vers le sud et de révéler ainsi au sol un coffre en bois non verrouillé niché dans une cavité carrée de 30 cm de côté. Ce coffre contient 57 po et une *clef mystérieuse*. Si les personnages acquièrent et identifient la *clef mystérieuse*, confiez aux joueurs la carte Clef mystérieuse.

JASON A. ENGLE

Tour des Tempêtes

La « tour des Tempêtes » n'est liée à aucune quête, mais l'une des options de la table Rumeurs de Phandaline (page 9) pourrait attirer les aventuriers ici. Ce lieu est adapté aux personnages de niveau 3, mais des personnages de niveau inférieur peuvent y survivre s'ils sont prudents et se reposent régulièrement.

Avant de faire jouer ce site, relisez les règles de combat subaquatique du livret de règles.

Aperçu du site

La tour des Tempêtes est plus qu'un simple phare, c'est un temple dédié à Talos, le dieu mauvais des tempêtes. Moesko, l'anachorète demi-orc qui garde le phare, se sert des pulsations de son fanal pour conduire les bateaux vers une mort certaine, car la lumière attire irrésistiblement les marins qui naviguent trop près de cette côte. La source de l'étrange lumière verte du fanal est le propre cœur de Moesko, qu'il a extrait de sa poitrine lors d'un rituel. Si le cœur est détruit, la lumière du fanal s'éteint.

Le phare est construit au sommet d'un affleurement rocheux nu haut de 24 m. À marée basse, une chaussée étroite relie le rivage à cet affleurement, permettant d'accéder facilement au phare. Cette chaussée s'élève 1,50 m au-dessus du niveau de la mer à marée basse. À marée haute, la chaussée et la plage sablonneuse sont immergées sous 1,50 m d'eau.

Se rendre au phare

La tour des Tempêtes s'élève le long de la côte à une grosse cinquantaine de kilomètres à l'ouest de Phandaline. Si les personnages quittent Phandaline à l'aube, ils peuvent atteindre la Grand-Route à la tombée de la nuit et passer un repos long à camper non loin. En partant à l'ouest de la Grand-Route le jour suivant, les aventuriers voient une tempête se profiler en mer. Quand ils atteignent les falaises de 30 m de haut qui surplombent le phare et la mer des Épées, l'orage a commencé à frapper la côte.

Arrivée

Les personnages se présentent à marée basse, quand la chaussée menant au phare est au-dessus du niveau de la mer. Décrivez le lieu aux joueurs comme suit :

> Sous la haute falaise collée au littoral, un affleurement rocheux est presque entièrement entouré par l'eau ; seule une étroite chaussée le relie à la plage en contrebas. Au sommet de cet éperon, on voit un bâtiment en pierre surmonté d'un phare. Une étrange lumière verte émane de son fanal, vers l'ouest et la mer. À chaque pulsation de lueur émeraude, vous entendez comme le lent battement d'un cœur.

Des personnages qui cherchent un moyen sûr de descendre les falaises trouvent un escalier gravé dans une étroite fissure. Ils peuvent descendre ces marches jusqu'au rivage situé juste à l'est de la zone T1. Un **crabe géant** (profil en page 57) parcourt la plage quand ils arrivent.

Le crabe géant agite ses pinces en direction des personnages, qui comprennent que ce comportement est un geste amical s'ils réussissent un test de Sagesse (Dressage) DD 13. Une elfe des mers nommée Miraal a utilisé la magie pour conférer à cette créature une Intelligence de 10 et la capacité de parler le commun. Si les personnages l'abordent de manière pacifique, le crabe déclare : « Bienvenue ! » et tente d'entamer la conversation, en livrant au passage les informations suivantes :

- « Des harpies cruelles ont fait leur nid au sommet de l'affleurement rocheux. »
- « Il y a des requins dans ces eaux, mais celui qu'il faut craindre le plus est une vieille brute appelée Gueule tranchante. Elle se fera un plaisir de vous arracher la tête. »
- « Cinq épaves sont échouées sur les rochers à l'aplomb du phare. Je peux vous rapporter du trésor de l'une d'elles si vous m'aidez. »

Aider le crabe géant

Si les personnages acceptent d'aider le crabe géant, il leur demande de donner le repos éternel à sa défunte maîtresse elfe des mers, Miraal, dont l'esprit hante une caverne toute proche (zone T1). Si les aventuriers y parviennent, le crabe les remercie et tient sa promesse en allant récupérer l'*arme +1* dans l'épave de l'*Amant maudit* (voir la table Épaves en page 47).

Zones de la tour des Tempêtes

Les zones suivantes apparaissent sur la carte de la tour des Tempêtes.

T1. Caverne hantée

Un escalier taillé dans la roche brute monte un tunnel haut de 2,10 m qui traverse entièrement une colonne de roche naturelle haute de 9 m. Une caverne de 2,40 m de hauteur, humide et incrustée de lichen, est reliée à ce tunnel. Au-dessus du niveau de la mer à marée haute, elle est hantée par une **banshie** (profil en page 55). La banshie, Miraal, se manifeste sous la forme d'une elfe fantomatique pourvue de branchies. Ses mains et ses pieds sont palmés. Elle porte des vêtements spectraux qui s'agitent dans l'air comme si Miraal flottait sous l'eau. La banshie ne peut pas s'éloigner à plus de 30 m de cette caverne et ne peut donc pas atteindre le phare.

Miraal, ancienne elfe des mers, fut tuée par Moesko, qui lui a pris son focaliseur d'incantation (une conque opalescente) en guise de trophée. La banshie exige que les personnages récupèrent la conque et la rapportent dans la grotte, ce qui permettra à son esprit de trouver le repos. Si les aventuriers refusent, elle tente de les tuer et les poursuit dans les limites qui sont les siennes.

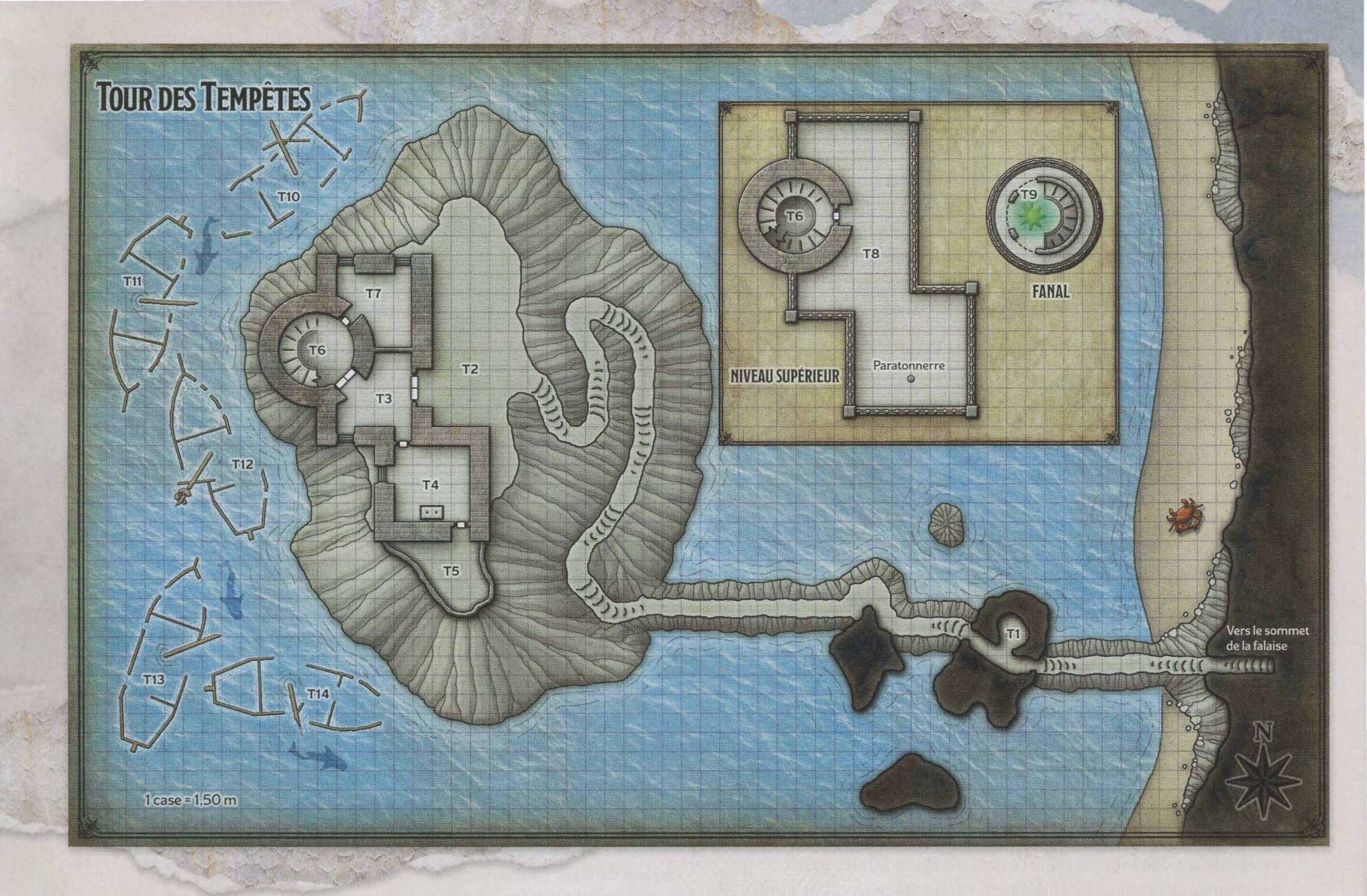
T2. Plateau

Un escalier taillé dans la roche brute grimpe la face est de l'affleurement rocheux. Les **harpies** de la zone T5 (profil en page 60) attaquent les personnages quand ils gravissent ces marches. Pour plus de détails, reportez-vous à la zone T5.

Au sommet des marches, un plateau rocheux se déploie à environ 24 m au-dessus de l'eau. Les portes en bois menant à la zone T3 sont pourvues de gonds et de poignées en fer rouillé, et sont gravées d'éclairs décoratifs. Toutes les autres portes de la tour des Tempêtes sont construites dans les mêmes matériaux et gravées du même symbole. Aucune n'est verrouillée.

T3. Entrée

Cette pièce haute de 4,50 m est vide. Par une fenêtre sale dans le mur sud, les personnages voient les mâts tordus de deux navires dépasser de l'eau.



T4. Sanctuaire de Talos

Décrivez cette zone aux joueurs comme suit :

> Les murs de cette pièce haute de quatre mètres cinquante sont ornés de fresques représentant des navires ballottés sur des mers démontées. Un dieu sombre et terrible les observe depuis les cieux et sourit. Une fenêtre sale incrustée de sel est taillée dans le mur ouest. Un autel de pierre sur lequel sont gravés des éclairs est appuyé contre le mur sud. Une barre de métal descend du plafond qui domine l'autel et se sépare en deux avant de s'enfoncer dans la pierre.

Le personnage souriant représenté sur les fresques est le dieu des tempêtes chaotique mauvais Talos, que les aventuriers peuvent reconnaître en réussissant un test d'Intelligence (Religion) DD 15. Les clercs du domaine de la Tempête réussissent automatiquement ce test.

Par la fenêtre, les personnages voient les mâts brisés de plusieurs épaves dépasser de l'eau.

Autel. Le paratonnerre sur le toit (zone T8) canalise de l'électricité dans l'autel, qui convertit cette puissance élémentaire brute en énergie magique. Le premier personnage qui touche l'autel reçoit le charme de tempête, décrit ci-dessous. Confiez au joueur de ce personnage la carte Charme de tempête.

Charme de tempête. Vous êtes chargé de la puissance de la tempête, au point que de minuscules étincelles crépitent dans vos yeux. Vous pouvez lancer le sort *éclair* (la version du 3e niveau) au prix d'une action. Après trois utilisations, le charme vous quitte.

Une fois que l'autel a conféré ce charme, il ne peut plus le refaire avant d'être rechargé. L'autel se recharge quand le paratonnerre sur le toit (cf. zone T8) est frappé par trois éclairs naturels et canalise cette énergie dans l'autel. Les éclairs qui ne sont pas produits par une tempête ne peuvent pas le recharger.

T5. Nid des harpies

Une corniche entourée d'un mur de soutènement en pierre haut de 90 cm sert de nid à des **harpies** (profil en page 60). Les harpies tapissent leur nid de végétation pourrie et des os de leurs proies, qu'elles chassent le long de la côte. Le nombre de harpies présentes est égal au nombre de personnages dans le groupe, en comptant les comparses (trois harpies maximum). Une harpie qui tombe à 10 points de vie ou moins tente de s'enfuir en volant à son tour suivant ; la victoire lui importe moins que sa survie.

Trésor. Si les personnages fouillent le nid des harpies, ils trouvent une *potion de respiration aquatique*. Si les personnages acquièrent cette potion, confiez aux joueurs la carte Potion de respiration aquatique.

T6. Intérieur du phare

Un escalier en colimaçon pourvu d'une rampe en pierre sculptée grimpe le long du mur intérieur de cette tour ronde en pierre. Chaque palier de l'escalier est situé 6 m plus haut que le précédent.

T7. Moesko l'anachorète

Cette pièce d'une hauteur de 4,50 m est percée de deux fenêtres orientées au nord. Une chaise incrustée de coquillages est appuyée contre le mur sud. Moesko, un **anachorète de Talos** (profil en page 54) vêtu d'une armure en peau de pieuvre géante, est assis dessus. Une conque opalescente, qu'il a prise à Miraal l'elfe des mers (voir la zone T1), est posée sur ses genoux.

JASON A. ENGLE

Sous son armure, Moesko présente un trou dans la poitrine là où se trouvait auparavant son cœur. Si son cœur (situé dans la zone T9) a été détruit, Moesko est mort, son cadavre affaissé sur la chaise. Sinon, il est en vie et exige que les intrus quittent immédiatement la tour des Tempêtes sous peine d'affronter sa fureur. Il attaque les personnages qui refusent d'obéir, confiant dans sa capacité à défendre le phare.

Si Moesko est tué mais que son cœur n'a pas encore été détruit, son corps se reforme en 24 heures. Il regagne alors tous ses points de vie et redevient actif. Le nouveau corps apparaît dans un rayon de 1,50 m du cœur.

Trésor. Rapporter la conque opalescente dans la zone T1 révoque la banshie, car son esprit est libéré. Les personnages sont ensuite libres de vendre la conque. Linène Grisvent, des marchandises du Bouclier au Lion (voir page 10), l'achète pour 125 po ; les aventuriers peuvent aussi la vendre pour 250 po dans une grande ville comme Padhiver.

T8. Toit et paratonnerre

Depuis ce point d'observation, les personnages voient les mâts brisés des cinq épaves à l'ouest du phare (les zones T10 à T14). Un mur de pierre haut de 30 cm surmonté d'une rambarde de fer de 60 cm entoure le toit. Une rambarde identique entoure la passerelle autour du fanal du phare (zone T9), qui se trouve à 6 m au-dessus de cette zone.

Paratonnerre. Un paratonnerre en fer forgé de 3 m de hauteur se dresse vers le ciel. Pendant un orage, la foudre frappe la barre de métal à des intervalles aléatoires déterminés par le MD et le paratonnerre lui fait traverser le toit et la canalise dans l'autel de la zone T4. Une créature en contact avec le paratonnerre quand la foudre le frappe doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

T9. Cœur de Moesko

Le sommet du fanal, en partie exposé aux éléments, est entouré d'une étroite passerelle surmontée d'une rambarde en fer. Trois arcades laissent filtrer la lumière verte du fanal vers l'ouest, sur la mer. La lueur est si forte qu'un personnage qui la regarde directement est aveuglé pendant 1 minute.

Exploration des épaves

À l'ouest de la tour des Tempêtes se trouvent cinq épaves coulées (zones T10 à T14), dont seuls les mâts sont encore visibles. Les personnages qui veulent fouiller ces épaves pour trouver des trésors vont avoir besoin de la vision dans le noir ou de sources de lumière magique pour y voir quoi que ce soit, car les épaves sont immergées dans l'eau trouble, à 6 m de profondeur.

Depuis l'affleurement rocheux du phare, haut de 24 m, les aventuriers peuvent tenter de descendre le long de la paroi pour atteindre l'eau. La paroi comporte beaucoup de prises, mais elle est humide ; pour la gravir ou la descendre, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. En cas de test raté, le personnage glisse et tombe. Il atterrit dans l'eau en dessous et subit 1 dégât contondant par tranche de 3 m de chute.

Trois **requins chasseurs** d'une longueur de 4,50 m chacun (profil en page 65) rôdent parmi les épaves. Gueule tranchante, le plus vicieux et le plus affamé des trois, agresse les personnages quand ils ont terminé de fouiller deux des épaves. Si Gueule tranchante blesse un personnage, le sang de ce dernier attire les deux autres requins, qui se joignent au combat au tour suivant de Gueule tranchante.

Elle émane du cœur encore battant de Moesko, qui flotte dans les airs à 1,50 m du sol. Le cœur a été magiquement agrandi au décuple de sa taille il est considéré comme un objet de taille P avec une CA de 10, 10 points de vie et l'immunité contre les dégâts psychiques. Il ne peut pas être déplacé. S'il tombe à 0 point de vie, la lumière du cœur s'éteint et l'organe implose, est détruit et disparaît sans laisser de trace. Les attaques visant le cœur sont désavantagées, sauf si l'attaquant est immunisé contre l'état aveuglé ou si la lumière est masquée (si on pose une couverture sur le cœur, par exemple).

T10–T14. Épaves

Les équipages de ces cinq navires ont péri quand la lumière maléfique du phare les a précipités vers l'affleurement rocheux. Les poissons ont nettoyé les cadavres, qui ne sont plus que des squelettes éparpillés parmi les bris de vaisseaux. Trois requins rôdent dans les épaves (voir l'encadré « Exploration des épaves »).

La table Épaves ci-dessous indique le nom de chaque navire et les trésors qui s'y trouvent. Un personnage peut consacrer une action à fouiller l'intérieur d'une épave. Dans le cadre de cette action, le personnage effectue un test de Sagesse (Perception) DD 15 et trouve le trésor du navire en cas de réussite. Une fois qu'on a trouvé le trésor d'un navire, aucun autre objet de valeur ne peut plus être récupéré dans cette épave.

Si l'objet trouvé est un coffre verrouillé, un personnage peut consacrer une action à chercher la clef du coffre dans l'épave et la trouve s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20. Un aventurier peut aussi crocheter la solide serrure du coffre avec des outils de voleur en réussissant un test de Dextérité DD 15.

Quand les personnages trouvent et identifient un objet magique, confiez aux joueurs la carte d'objet magique correspondante. Dans le cas de l'*arme +1* de la zone T10, choisissez parmi les armes disponibles (*arc long +1*, *épée courte +1*, *hache d'armes +1* ou *masse d'armes +1*). Les personnages ne trouvent qu'une seule *arme +1* ; choisissez donc une arme maîtrisée par au moins un membre du groupe.

Épaves

Zone	Nom du navire	Trésor
T10	*Amant maudit*	*Arme +1* de votre choix, trouvée dans la main du squelette du capitaine du navire
T11	*Galopin des mers*	Étoile de mer accrochée à un coffre verrouillé rempli de paille, dans laquelle est nichée une délicate statuette de sirène en quartz bleu de 22,5 cm de haut (d'une valeur de 75 po)
T12	*Vanité*	*Cape à la mode* portée par le squelette du capitaine du navire
T13	*Mouette dorée*	Coffre verrouillé contenant 120 pe et six perles (d'une valeur de 100 po chacune) dans une bourse en soie noire
T14	*Orque*	Coffre verrouillé abritant une *baguette des secrets* avec toutes ses charges et un grimoire à la reliure de cuir contenant les sorts de magicien *armure du mage*, *charme-personne*, *compréhension des langues*, *flou*, *immobilisation de personne*, *pattes d'araignée* et *sommeil*

Tumulus du dragon

La quête du « tumulus du Dragon » est adaptée à des personnages de niveau 5, mais des personnages de niveau 4 peuvent la mener à bien s'ils font preuve de prudence et se reposent entre les rencontres. Des personnages de niveau 6 ou plus ne devraient avoir aucun mal à piller le tumulus et à surmonter ses défis.

Aperçu du site

Dame Tanamere Alagondar était une descendante royale de Padhiver il y a plus d'un siècle. En compagnie de deux groupes d'aventuriers, elle a vaincu et tué Azdraka, un dragon vert qui semait la terreur sur la Grand-Route depuis bien longtemps. Dame Alagondar périt durant l'affrontement, et fut enterrée sous un tumulus près de l'endroit où le dragon a rendu son dernier souffle. Les corps de ses compatriotes et le cadavre d'Azdraka furent scellés dans le tumulus avec elle, en accord avec les dernières volontés de dame Alagondar.

Objectifs de la quête

Pour accomplir la quête du tumulus du Dragon (page 12), les aventuriers doivent récupérer l'épée longue de dame Alagondar, *tueuse de dragons*, qui d'après la légende fut enterrée avec elle.

Se rendre au tumulus

Le tumulus se trouve à environ 60 km au nord-ouest de Phandaline, parmi les collines ondoyantes et les prairies qui s'étendent entre la Grand-Route et le bois de Padhiver. Comme les personnages ne peuvent parcourir que 36 km par jour à peu près, ils devront prendre un repos long en plein air avant d'atteindre le tumulus le deuxième jour. Un vent froid provenant de la côte les cingle pendant la majeure partie du trajet, et apporte de temps à autre de la pluie.

Centaure de l'attention

Après avoir été chassé du bois de Padhiver par des orcs en maraude, Xanth le **centaure** (profil en page 56) s'est réfugié dans les collines environnant le tumulus. Quand il remarque les personnages, Xanth les approche de façon pacifique et les prévient :

- « La nuit, d'étranges sorcefeux survolent le tumulus du Dragon. La colline est hantée par les esprits de morts privés de repos. »
- « Le bois de Padhiver a été envahi par des orcs alliés à des demi-orcs lanceurs de sorts. Au plus profond de la forêt, au sommet d'une colline percée de grottes, se trouve un cercle de pierres dressées où les demi-orcs maléfiques accomplissent leurs noirs rituels. »

Xanth évite le tumulus du Dragon et souhaiterait que les maléfiques demi-orcs lanceurs de sorts du bois de Padhiver soient chassés ou tués. Il propose aux personnages de les mener au Cercle du tonnerre (page 19) s'ils désirent s'occuper des demi-orcs qui s'y trouvent, et peut attendre que les personnages aient terminé d'explorer le tumulus. Le Cercle du tonnerre se trouve à 60 km environ, au cœur de la forêt.

Caractéristiques des catacombes

Les catacombes sont composées d'une suite de chambres et de tunnels au niveau du sol, sous le tumulus. Elles exhalent des relents de terre humide ainsi que l'odeur viciée de la mort.

Construction en terre. Les murs, sols et plafonds des tunnels et des pièces sont faits de terre compacte.

Lumière. Il n'y a pas de lumière dans le tumulus. Pour y voir, les aventuriers doivent disposer de la vision dans le noir ou d'une source de lumière.

Plafonds. Les plafonds sont hauts de 2,40 m et plats.

Sarcophages. Les sarcophages disséminés dans les catacombes sont sculptés dans de solides blocs de granit et scellés par de lourds couvercles. Les joints sont hermétiques. Pour soulever un couvercle, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20. Chaque couvercle est un objet de taille M avec une CA de 17, 12 points de vie et l'immunité contre les dégâts de poison et psychiques.

Arrivée

Quand les aventuriers aperçoivent le tumulus, lisez à haute voix l'encadré suivant :

> Une colline de moins d'une dizaine de mètres de haut se dresse devant vous. Son sommet est trop plat pour être naturel. Sur le sommet herbeux de la colline s'alignent des rochers blancs de trois mètres de haut qui se courbent vers le ciel orageux comme des serres déployées.

Les personnages qui atteignent le sommet du tumulus et l'observent dans son ensemble remarquent que sa forme rappelle celle d'un dragon s'ils réussissent un test de Sagesse (Intuition) DD 10. Les rochers pâles rappellent les pointes hérissant le dos d'un dragon.

La nuit, les feux follets de la zone T2 émergent de la colline grâce à leur déplacement intangible et flottent au-dessus du tumulus, tentant d'attirer des proies avec leur lumière. S'ils détectent des personnages à proximité, les feux follets deviennent invisibles et se réfugient dans le tumulus.

Zones du tumulus

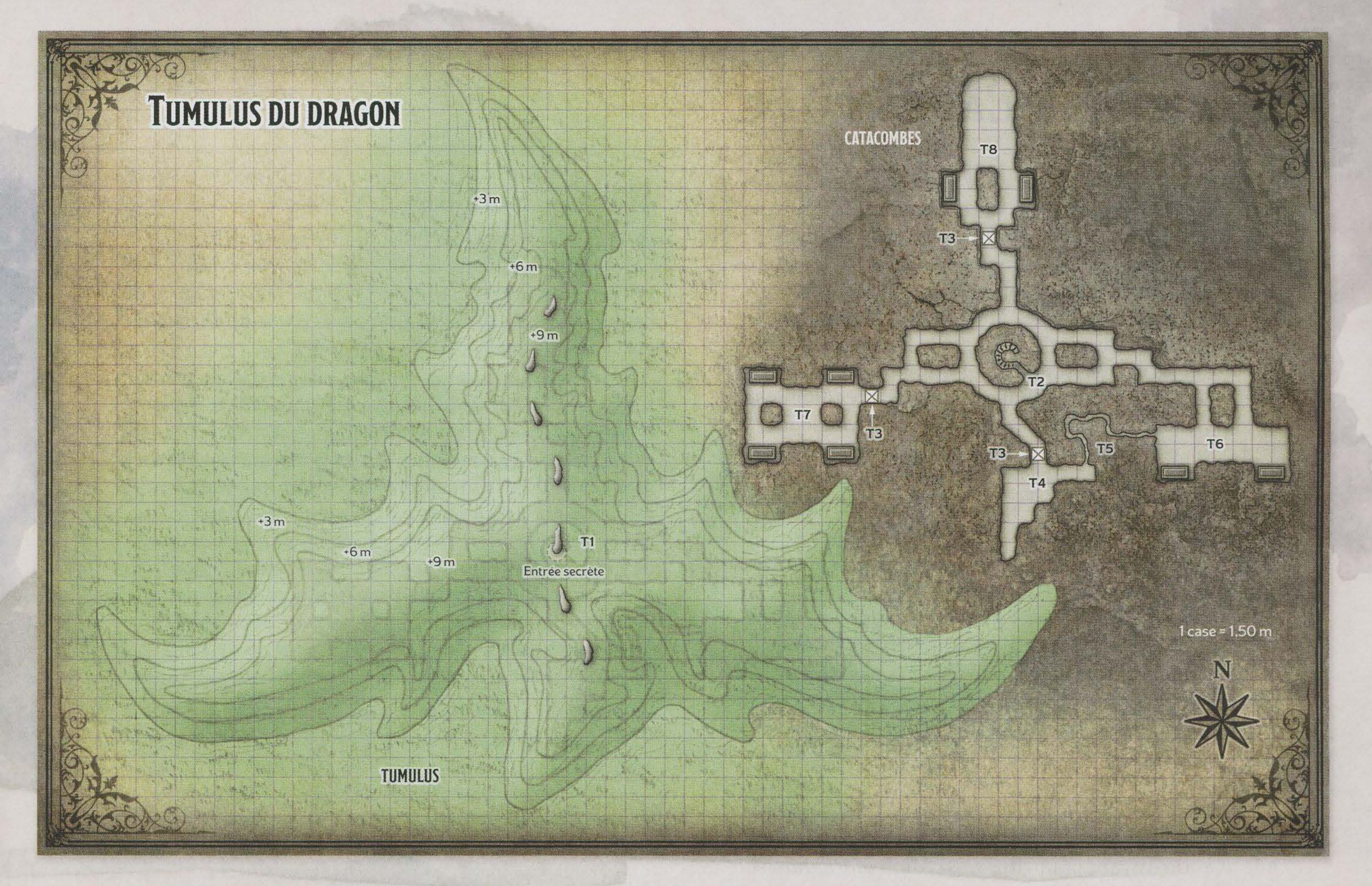
Les zones suivantes apparaissent sur la carte du tumulus du Dragon.

T1. Entrée secrète

L'une des pierres blanches au sommet de la colline dissimule quelque chose sous elle. Les personnages qui fouillent le sommet de la colline peuvent remarquer une ouverture à la base du rocher s'ils réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 10. En attachant des cordes au sommet du rocher, les personnages peuvent le renverser s'ils réussissent un test de Force (Athlétisme) DD 19. Le sort *déblocage* peut aussi le renverser. L'ouverture sous le rocher révèle un escalier dallé en colimaçon, large de 60 cm, qui descend sur 9 m jusqu'à la zone T2.

T2. Feux follets

Les tunnels aux alentours de l'escalier en colimaçon sont hantés par trois **feux follets** (profil en page 58). Les feux follets restent invisibles jusqu'à ce qu'ils entendent des intrus descendre les escaliers. Ils s'illuminent alors et se rendent de l'autre côté des fosses piégées (zone T3), dans l'espoir de mener les intrus à leur perte. Chaque feu follet a sa propre fosse et attaque tout personnage qui tombe dedans. Un feu follet réduit à 7 points de vie ou moins devient invisible à son tour suivant et part se cacher jusqu'à ce que les personnages quittent le tumulus.



T3. Fosses piégées

Chacune de ces fosses creusées dans le sol est large de 1,50 m et profonde de 3 m. Des rangées d'épées rouillées sont enfoncées dans le sol des fosses, qui sont couvertes par des planches de bois pourri dissimulées sous une fine couche de terre. Une créature qui utilise une perche ou un objet similaire pour sonder devant elle détecte la fosse si elle réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10.

Toute créature qui marche sur une fosse tombe dedans, subit 1d6 dégâts contondants et s'empale sur 1d4 épées lui infligeant chacune 1d6 dégâts perforants.

T4. Surprise squelettique

Les ossements et la selle pourrissante de la monture de dame Alagondar gisent dans la niche au sud de la caverne. Lorsqu'une créature entre dans un rayon de 1,50 m des ossements, ils s'assemblent pour former un cheval squelettique. Cet étalon a les statistiques d'un **cheval de selle** (voir page 57), excepté que c'est un mort-vivant. Il se lie avec tout personnage qui souhaite le chevaucher.

T5. Tunnel étroit

Ce tunnel n'est large que de 60 cm. À mi-chemin, une dalle de pression longue de 1,50 m est cachée sous une fine couche de terre de 5 cm d'épaisseur. Un personnage qui utilise une perche ou un objet similaire pour sonder devant lui détecte la dalle s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10. Le premier personnage à marcher sur la dalle entraîne l'effondrement des parois du tunnel vers l'intérieur, ce qui ensevelit toutes les créatures du boyau. Une créature ensevelie est aveuglée et entravée, dispose d'un abri total contre les attaques et commence à s'étouffer quand elle est à court d'air (voir « Asphyxie » dans le livret de règles). Seule une créature non piégée dans le tunnel est capable de déblayer l'effondrement, en consacrant une action à dégager la section du tunnel de 1,50 m de profondeur la plus proche d'elle. Toute créature dans cet espace n'est plus ensevelie.

T6. Fausse tombe

Deux sarcophages en pierre scellés se trouvent dans des alcôves creusées dans le mur sud. Chaque sarcophage libère un nuage de poussière corrosive à son ouverture, dans une zone de 3 m sur 3 m au nord du sarcophage. Toute créature prise dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 14 (4d6) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Puis le nuage se dissipe. Les sarcophages ne contiennent rien d'intéressant.

T7. Sépulcre des aventuriers

Dans des alcôves, quatre sarcophages renferment les os en décomposition d'aventuriers (un barde, un clerc, un guerrier et un magicien) qui ont péri en affrontant Azdraka.

Trésor. Le sarcophage au nord-ouest abrite le barde mort, qui a été enterré avec un *luth à illusions*. Le magicien reposant dans le sarcophage du sud-est a été scellé avec un *collier de boules de feu*. Si les personnages acquièrent et identifient ces objets magiques, confiez-leur les cartes Luth à illusions et Collier de boules de feu.

T8. Tueuse de dragons

Deux sarcophages dans des alcôves contiennent les os pourrissants et les armures rouillées de Tanamere Alagondar et de son fidèle écuyer, mais ne recèlent rien de valeur. Dans la zone au nord des sarcophages, les ossements d'Azdraka, un dragon de taille TG, sont incrustés dans les murs. Le crâne du dragon repose sur le sol, surmonté d'une épée longue.

Trésor. L'épée est la *tueuse de dragons* de dame Alagondar. Confiez la carte Tueuse de dragons à qui se l'appropriera. Si quiconque s'empare de l'épée, un **traqueur invisible** (profil en page 67) apparaît et attaque tous ceux qui se trouvent dans cette zone jusqu'à ce que l'épée soit remise à sa place ou que le gardien soit détruit.

JASON A. ENGLE

Terminer l'aventure

L'aventure peut se terminer de plusieurs manières. Idéalement, elle se conclut par la défaite de Cryovain le dragon blanc, par l'accomplissement de toutes les quêtes de Phandaline ou par les deux. Après tous ces événements, les personnages devraient avoir atteint le niveau 6. Laissez les joueurs achever tout ce qui est en cours avant de déclarer la fin de l'aventure. Par exemple, les personnages doivent peut-être retourner à Phandaline pour obtenir une récompense qui leur est due ou pour prévenir les habitants que le dragon est mort. Averti de cette bonne nouvelle, le bourgmestre Harbin Wester pourrait organiser un festin en l'honneur des héros. À vous de décider ce qui se passe ensuite.

Si le pire se produit et que les personnages meurent, leur aventure prend également fin. Vous pouvez laisser les joueurs créer de nouveaux personnages et reprendre là où les derniers se sont arrêtés ou vous pouvez recommencer l'aventure depuis le début avec de nouveaux personnages, en modifiant les quêtes comme bon vous semble pour surprendre les joueurs qui les connaissent.

Vous pouvez aussi rallonger l'aventure en inventant de nouvelles quêtes et de nouveaux lieux. Un autre produit de la gamme, le *Kit d'initiation D&D*, contient une aventure ayant pour titre *Lost Mine of Phandelver (La Mine oubliée de Phancreux)*, qui se déroule dans la même région que celle-ci et convient à des personnages de niveau 1 à 5. Vous pouvez ajouter les sites de cette aventure à celle du Dragon de la Flèche de givre pour que vos joueurs et leurs personnages aient encore plus de lieux à explorer.

Quand vous aurez épuisé tout le contenu que cette aventure a à offrir, vous pourrez la mener de nouveau pour d'autres joueurs ou trouver un module qui fera progresser les personnages au-delà du niveau 6. La section « Et la suite ? » ci-dessous propose quelques pistes.

Et la suite ?

Si vos joueurs veulent faire progresser leurs personnages au-delà du niveau 6, ils vont devoir utiliser le *Player's Handbook (Manuel des joueurs)* ou l'application du site *D&D Beyond* (**www.dndbeyond.com**, en anglais).

Si vous souhaitez mener d'autres parties de D&D, il va aussi falloir vous munir du *Dungeon Master's Guide (Guide du maître)*, du *Monster Manual (Manuel des monstres)* et de nouvelles aventures. Nombreux sont les MD qui aiment créer leurs propres aventures. D'autres préfèrent mener des aventures conçues par des professionnels, comme celle-ci. Vous trouverez des aventures palpitantes à un prix modique pour des personnages de tous les niveaux et des groupes de toutes les tailles sur le site de la guilde des MD (**www.dmsguild.com**, principalement en anglais). Wizards of the Coast publie également des ouvrages



Reclus gnome des roches

OLGA DREBAS

papier contenant des aventures complètes ; de quoi divertir toute la table pendant des mois. Vous pouvez mener ces aventures telles qu'elles sont écrites ou, comme beaucoup de MD expérimentés, utiliser les parties qui vous plaisent, ne pas tenir compte du reste et ajouter quelques surprises de votre cru. Voici de brèves descriptions de certaines de ces aventures publiées, pour vous aider dans vos choix.

***Hoard of the Dragon Queen* (non encore traduit, pour niveaux 1 à 7) et *The Rise of Tiamat* (non encore traduit, pour niveaux 8 à 15).** Tiamat, la reine des Dragons maléfiques, est séquestrée dans les Neuf Enfers... mais plus pour longtemps si ses serviteurs amassent suffisamment de trésor pour racheter sa liberté. Cette aventure est divisée en deux ouvrages.

***La Malédiction de Strahd* (pour niveaux 1 à 10).** Une brume inquiétante engloutit les aventuriers et les transporte jusqu'en Barovie, un pays d'horreur gothique dirigé par le vampire Strahd von Zarovich. Pour s'échapper de Barovie, les aventuriers doivent affronter et vaincre le vampire dans son effroyable château.

***La Tombe de l'Annihilation* (pour niveaux 1 à 11).** Une tombe truffée de pièges abrite un dispositif qui capture et dévore les âmes des morts. Pour sauver ces pauvres âmes, les personnages doivent traverser une vaste jungle, descendre dans la tombe et vaincre les horreurs qui s'y trouvent.

***Out of the Abyss* (non encore traduit, pour niveaux 1 à 15).** Piégés dans un vaste labyrinthe souterrain appelé l'Outreterre, les personnages doivent combattre des monstres et forger des alliances pour survivre. Sur leur chemin, ils croisent des démons errants qui sèment la folie partout où ils passent.

***Princes of the Apocalypse* (non encore traduit, pour niveaux 1 à 15).** À l'est de Phandaline s'étend la paisible vallée de Dessarine, où quatre sectes élémentaires maléfiques se sont implantés. Pour protéger la vallée et les villes qu'elle abrite, les personnages doivent trouver ces sectes et leurs chefs, et les anéantir.

***Storm King's Thunder* (non encore traduit, pour niveaux 1 à 10).** Des géants malveillants cherchent à conquérir la côte des Épées. Si les personnages parviennent à trouver Hékaton, le roi des géants des tempêtes, il pourra mettre un terme aux déprédations des géants, mais un ennemi secret se met en travers de leur route.

***Waterdeep : le Donjon du Mage dément* (pour niveaux 5 à 20).** Sous la cité d'Eauprofonde se cache le donjon de Montprofond, sur lequel règne le magicien dément Halaster Sombrecape. Nombreux sont les héros qui y pénètrent, mais peu en ressortent !

Playtesteurs

Nous remercions tous nos playtesteurs : Glen Ausse, Cory Barlog, Brandon Beck, Dave Bendit, Greg Broadmore, Jacob Defassio, Ian Fiebig, Ray Fisher, Daniel Garrett, Chad Gokey, Mark Greenberg, James Herbert, Doug Hopkins, Joe Hughes, Michael Jones, Ty Koebernick, Kevin Konieczko, Josh Mosqueira, Sebastian Ortiz, Bob Pursley, Jade Raymond, Jesse Robinson, Rebecca Robinson, David Steele, James A. Thompson et Morgan « The Sleeper » Webb.

Créatures

Cette section présente les profils et descriptions des créatures apparaissant dans *Le Dragon de la Flèche de givre*.

Profils de créature

Un profil de créature fournit au MD (vous) des détails essentiels pour mener cette aventure.

Catégorie de taille

La table « Catégories de taille » qui suit indique l'espace contrôlé par une créature au combat, selon sa taille. Cet espace ne représente pas ses dimensions physiques à proprement parler. Ainsi, une créature de taille M (pour moyenne) n'est pas large de 1,50 m, mais elle occupe un tel espace. Quand un orc de taille M se tient en travers d'un encadrement de porte large de 1,50 m, les autres créatures ne pourront s'y engager que si le monstre les laisse passer.

Catégories de taille

Catégorie de taille	Espace
TP (très petite)	75 cm x 75 cm
P (petite)	1,50 m x 1,50 m
M (moyenne)	1,50 m x 1,50 m
G (grande)	3 m x 3 m
TG (très grande)	4,50 m x 4,50 m

Se faufiler dans un espace étroit

Toute créature peut se faufiler dans un espace adapté à une créature d'une catégorie de taille de moins qu'elle. Lorsqu'elle se faufile ainsi, la créature voit sa vitesse réduite de moitié. Par ailleurs, elle est désavantagée aux jets d'attaque et aux jet de sauvegarde de Dextérité, tandis que les jets d'attaque la visant sont avantagés.

Type

Le type d'une créature nous renseigne sur sa nature fondamentale. Les types de créature suivants apparaissent dans la présente aventure.

Bêtes. Créatures non humanoïdes qui, comme la faune de notre monde réel, font partie intégrante de l'écologie.

Dragons. Créatures ailées et reptiliennes aux origines antiques, dont la puissance demeure prodigieuse.

Élémentaires. Créatures composées d'un ou plusieurs éléments fondamentaux (air, terre, feu et eau).

Géants. Créatures d'aspect humanoïde, mais bien plus grandes que les humains et assimilés.

Humanoïdes. Personnes bipèdes des mondes civilisés et sauvages, comprenant notamment les humains, les nains, les elfes et les halfelins.

Monstruosités. Créatures effrayantes qui affichent parfois un aspect bestial, mais qui sont souvent marquées par la magie et rarement bienveillantes.

Morts-vivants. Créatures jadis vivantes qu'une magie nécromantique ou quelque malédiction impie a plongées dans cet effroyable substitut d'existence qu'on appelle « non-vie ».

Plantes. Les créatures de ce type, contrairement aux plantes ordinaires, ont un semblant de conscience et de mobilité.

Vases. Créatures gélatineuses dont la forme n'est généralement pas figée. La plupart vivent sous terre.

Sous-types

Certaines créatures sont dotées d'un ou plusieurs sous-types associés à leur type, entre parenthèses. Ainsi, la mimique présente le type monstruosité (métamorphe). Cette parenthèse précise donc la catégorie du monstre, sans pour autant influer directement sur la manière dont la créature se conduit au combat.

Alignement

L'alignement d'une créature reflète ses penchants. Il indique notamment si elle est plus encline à la loi ou au chaos, au bien ou au mal, ou encore à la neutralité.

Tout alignement. Certaines créatures, comme le vétéran, peuvent afficher n'importe quel alignement. En d'autres termes, le choix de leur alignement vous revient. Selon la créature, une tendance ou une aversion concernant la loi, le chaos, le bien ou le mal peut toutefois être indiquée.

Non aligné. Nombreuses sont les créatures de faible intelligence qui n'ont aucune notion de loi, chaos, bien ou mal. Dépourvues de sens moral ou éthique, elles se contentent d'agir d'instinct. Ces créatures sont ainsi non alignées, ce qui signifie simplement qu'elles n'ont pas d'alignement.

Classe d'armure

La CA d'une créature dotée d'une armure ou d'un bouclier prend ces protections en compte, en plus de sa Dextérité. Sans cela, la CA se base sur le modificateur de Dextérité de la créature, ainsi que sur d'éventuelles défenses surnaturelles ou une armure naturelle.

Si la créature porte une armure ou un bouclier, le type de ceux-ci est indiqué entre parenthèses après sa valeur de CA.

Points de vie

Normalement, une créature meurt ou est détruite lorsque ses points de vie tombent à 0. Pour plus de détails sur les points de vie, consultez le livret de règles.

Vitesse

La vitesse d'une créature vous indique la distance qu'elle peut parcourir à son tour. Pour plus de détails sur la vitesse, reportez-vous au livret de règles.

Toutes les créatures disposent d'une vitesse au sol ; 0 m si elles n'ont aucun moyen de se déplacer dans ces conditions. De nombreuses créatures parmi les suivantes sont dotées d'un ou plusieurs modes de déplacement.

Escalade. Une créature dotée d'une vitesse d'escalade peut consacrer tout ou partie de son déplacement à se mouvoir le long d'une surface verticale. Elle n'a pas besoin de dépenser du déplacement supplémentaire pour ce faire.

Fouissement. Une créature dotée d'une vitesse de fouissement peut consacrer tout ou partie de son déplacement à se mouvoir dans le sable, la terre, la boue ou la glace. Elle ne peut pas creuser dans la pierre, sauf si elle dispose d'un trait spécial le lui permettant.

Nage. Une créature dotée d'une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser de déplacement supplémentaire pour nager.

Vol. Une créature dotée d'une vitesse de vol peut consacrer tout ou partie de son déplacement pour voler. Si la créature se retrouve neutralisée ou projetée à terre alors qu'elle est en vol, elle chute à moins de disposer du vol stationnaire.

Valeurs de caractéristique

Toute créature est dotée de six valeurs de caractéristique (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et des modificateurs associés. Pour plus de détails sur les valeurs de caractéristique et leur utilisation dans le jeu, reportez-vous au livret de règles.

Jets de sauvegarde

La ligne « Jets de sauvegarde » est réservée aux créatures particulièrement résilientes à certains effets.

Compétences

La ligne « Compétences » concerne les créatures ayant la maîtrise d'une ou plusieurs compétences. Ainsi, une créature particulièrement attentive et discrète pourra disposer de bonus supérieurs à la normale aux tests de Dextérité (Discrétion) et de Sagesse (Perception).

Les compétences ainsi indiquées affichent le modificateur total : somme du modificateur de caractéristique de la créature et de son bonus de maîtrise. Si le profil indique par exemple « Discrétion +6 », lancez un d20 et ajoutez 6 lorsque la créature effectue un test de caractéristique associé à Discrétion.

Maîtrises d'armure, d'arme et d'outils

Chaque créature a normalement la maîtrise de son armure, de ses armes et de ses outils. Si vous lui octroyez une armure ou des armes différentes, il vous revient de décider si elle a la maîtrise de ce nouvel équipement. Le livret de règles précise ce qui se passe lorsqu'on utilise des objets dont on n'a pas la maîtrise.

Vulnérabilités, résistances et immunités

Certaines créatures présentent une vulnérabilité, une résistance ou une immunité associée à certains types de dégâts. De plus, des créatures sont immunisées contre certains états et autres effets du jeu. Ces immunités apparaissent également ici.

Sens

La ligne « Sens » indique la valeur de Sagesse (Perception) passive de la créature, ainsi que ses éventuels sens spéciaux, comme les suivants.

Perception des vibrations. Une créature dotée de la perception des vibrations détecte et localise précisément l'origine de toutes les vibrations émises dans un rayon donné, à condition que la créature et la source des vibrations soient au contact de la même surface ou substance. Perception des vibrations ne permet pas de détecter les créatures intangibles ou dans les airs. De nombreuses créatures fouisseuses, comme les ankhegs, disposent de ce sens spécial.

Vision aveugle. Une créature dotée de la vision aveugle perçoit l'environnement sans recourir à la vue, dans un rayon donné.

Vision dans le noir. Une créature dotée de la vision dans le noir voit dans les ténèbres dans un rayon donné. Dans ce même rayon, elle voit en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Elle ne perçoit pas les couleurs dans les ténèbres, uniquement des nuances de gris.

Langues

Les langues parlées par une créature apparaissent par ordre alphabétique. Certaines créatures comprennent une langue sans toutefois la parler, ce qui est alors indiqué.

Facteur de puissance

Un groupe de quatre aventuriers bien équipés et reposés est censé pouvoir s'imposer contre une créature de facteur de puissance égal à son niveau, sans essuyer de perte. Les créatures sensiblement plus faibles que des personnages de niveau 1 présentent un facteur de puissance inférieur à 1.

Points d'expérience (PX)

Le nombre de points d'expérience que rapporte une créature dépend directement de son facteur de puissance. En général, on attribue des PX lorsque la créature est vaincue, l'accumulation de PX permettant à terme d'acquérir des niveaux.

Dans *Le Dragon de la Flèche de givre*, vous n'êtes pas tenu de compter les PX, car les personnages gagnent des niveaux au fur et à mesure qu'ils accomplissent des quêtes, plutôt qu'en amassant des PX.

Traits

Les traits sont des aptitudes spéciales qui jouent souvent un rôle en situation de combat.

Actions

Lorsqu'une créature entreprend une action, elle peut la choisir parmi les options de la section « Actions » de son profil. Le livret donne la liste des actions auxquelles toutes les créatures ont accès.

Attaques de corps à corps et à distance

Les actions les plus couramment entreprises au combat par les créatures sont les attaques de corps à corps ou à distance. Il peut s'agir d'attaques de sort ou d'arme, sachant que le terme « arme » s'applique aussi bien à un objet fabriqué qu'à une arme naturelle telle que des griffes.

Touché. Les dégâts et autres effets intervenant lorsque l'attaque touche sa cible sont décrits ici. Le MD peut prendre la valeur moyenne de ces dégâts ou les déterminer au hasard ; il lui suffit de prendre les données correspondant à l'option choisie (dégâts moyens ou formule). Ainsi, quand il est noté qu'un monstre inflige 4 (1d8) dégâts tranchants avec son épée longue, cela signifie que vous pouvez décider qu'il inflige 4 dégâts ou lancer 1d8 pour une valeur plus aléatoire.

Réactions

Certaines créatures sont capables, en jouant leur réaction, de choses inhabituelles, ce qui apparaît alors ici. La plupart n'ont toutefois aucune réaction spéciale, auquel cas cette section n'apparaît pas. La gestion des réactions est expliquée dans le livret de règles.

Usage limité

Certaines aptitudes spéciales, qu'il s'agisse de traits, d'actions ou de réactions, ne peuvent pas être employées à volonté.

X/jour. La notation « X/jour » signifie que l'aptitude spéciale peut être utilisée un certain nombre de fois, après quoi la créature doit terminer un repos long pour récupérer ce quota.

Recharge X–Y. Cette notation indique que la créature peut utiliser une fois l'aptitude en question, qui a ensuite une chance de se recharger à chaque round de combat suivant. Au début de chacun des tours de la créature, lancez un d6. Si le jet est l'un des nombres compris dans l'intervalle de la notation, la créature récupère son utilisation de l'aptitude spéciale. L'aptitude se recharge également quand la créature termine un repos court ou long.

Descriptions des créatures

Les créatures de cette aventure sont présentées ici par ordre alphabétique.

Anachorète de Talos

Ces ermites religieux reçoivent des pouvoirs magiques de Talos, dieu des orages. Leurs ancêtres humains se reproduisirent avec des orcs, si bien que tous les anachorètes de Talos sont désormais des demi-orcs.



Anachorète de Talos

Anachorète de Talos

Humanoïde de taille M (demi-orc, métamorphe), neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	9 (–1)	15 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Nature +1, Survie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, orc
Facteur de puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. L'anachorète peut consacrer son action à se transformer en sanglier ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. Son profil reste le même sous les deux formes. Tout ce qu'elle porte n'est pas transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Sorts innés. La caractéristique d'incantation des sorts innés de l'anachorète est la Sagesse (DD de sauvegarde 12). Il peut spontanément lancer les sorts suivants sans la moindre composante matérielle :

1/jour chacun : *augure, bénédiction, éclair* (8d6 dégâts), *retour à la vie*
3/jour : *vague tonnante* (2d8 dégâts)

Actions

Défenses (forme de sanglier uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Gantelet griffu (forme humanoïde uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts tranchants.

Ankheg

Un ankheg a l'aspect d'un énorme insecte doté de nombreuses pattes, capable de s'enfouir dans la terre pour traquer les proies grâce à sa perception des vibrations. Dès qu'il détecte du mouvement à la surface, il remonte et surgit en tentant de saisir les malheureux de ses mandibules. Ses mâchoires sécrètent des enzymes acides qui ramollissent la victime pour mieux l'engloutir. L'ankheg peut ainsi asperger les ennemis hors de portée de ses mandibules.



Ankheg

Ankheg

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 à terre
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	6 (–2)

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à la fin de cette lutte, l'ankheg ne peut mordre que la créature agrippée avec l'avantage pour les jets d'attaque correspondants.

Aspersion acide (recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sous forme d'une ligne de 9 m de long et 1,50 m de large, à condition qu'il ne soit pas en train d'agripper une créature. Chaque créature prise dans la ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.



ARAIGNÉE GÉANTE

Araignée géante

Pour attraper sa proie, l'araignée géante tisse des toiles complexes ou projette des filandres collantes par l'abdomen. Ces créatures se trouvent généralement sous terre, où elles font leur tanière dans les plafonds, ou bien au fond de crevasses encombrées de toiles. Ces antres sont souvent enguirlandés de cocons renfermant de précédentes victimes.

Araignée géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Compétences Discrétion +7
Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 1 (200 PX)

Marche sur les toiles. L'araignée n'est pas soumise aux contraintes de déplacement imposées par les toiles.

Pattes d'araignée. L'araignée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle reste au contact d'une toile, l'araignée connaît la position exacte de toute autre créature en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ; elle subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Si les dégâts de poison la font tomber à 0 point de vie, la cible est stabilisée mais empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie ; tant qu'elle est ainsi empoisonnée, elle est paralysée.

Toile (recharge 5–6). *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché :* la cible est entravée par la toile. Au prix d'une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 12 et fait céder la toile en cas de réussite. On peut également attaquer la toile pour la détruire (CA 10 ; pv 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).



BANSHIE

Banshie

Une banshie est l'esprit haineux d'une elfe jadis superbe. Elle se présente sous forme vaporeuse et lumineuse rappelant vaguement ses traits mortels. Son visage se perd dans un enchevêtrement de cheveux et son corps dans un accoutrement de guenilles sans substance qui virevoltent sans cesse.

Une banshie reste à jamais liée au lieu de son trépas. Elle déteste les miroirs, constater l'horreur de la non-vie qui l'accable désormais lui étant insupportable.

BRYNN METHENEY, TOMAS GIORELLO

Centaure

Vagabonds solitaires et interprètes des présages naturels, les centaures évitent le conflit mais se défendent avec férocité si nécessaire. Ils parcourent les vastes étendues sauvages en restant à l'écart des frontières, des lois et de la compagnie d'autres créatures.



Centaure

Banshie

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 58 (13d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (–5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +2, Cha +5
Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) froid, nécrotiques, poison
Immunités (états) à terre, agrippé, charmé, effrayé, empoisonné, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, elfique
Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Déplacement intangible. La banshie peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait de terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Détection de la vie. La banshie perçoit magiquement la présence des créatures autres que les morts-vivants et créatures artificielles, dans un rayon de 7,5 km. Elle sait dans quelle direction elles se trouvent, mais ne connaît pas leur position exacte.

Actions

Contact corrupteur. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (3d6 + 2) dégâts nécrotiques.

Gémissement (1/jour). Si elle n'est pas exposée à la lumière du soleil, la banshie pousse une plainte lugubre. Ce gémissement est sans effet sur les morts-vivants et créatures artificielles. Chaque créature qui entend la banshie et se trouve dans un rayon de 9 m de celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la victime tombe à 0 point de vie. En cas de réussite, la créature subit 10 (3d6) dégâts psychiques.

Visage terrifiant. Toute créature non morte-vivante située dans un rayon de 18 m de la banshie, si elle voit cette dernière, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Ainsi effrayée, la cible peut réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours, avec désavantage si la banshie est en ligne de mire, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si la cible réussit la sauvegarde ou que l'effet prend fin sur elle, elle est immunisée contre le Visage terrifiant de la banshie pendant 24 heures.

Centaure

Monstruosité de taille G, neutre bonne

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (–1)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3
Sens Perception passive 13
Langues elfe, sylvestre
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Charge. Si le centaure se déplace d'au moins 9 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de pique au même tour, il lui inflige 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

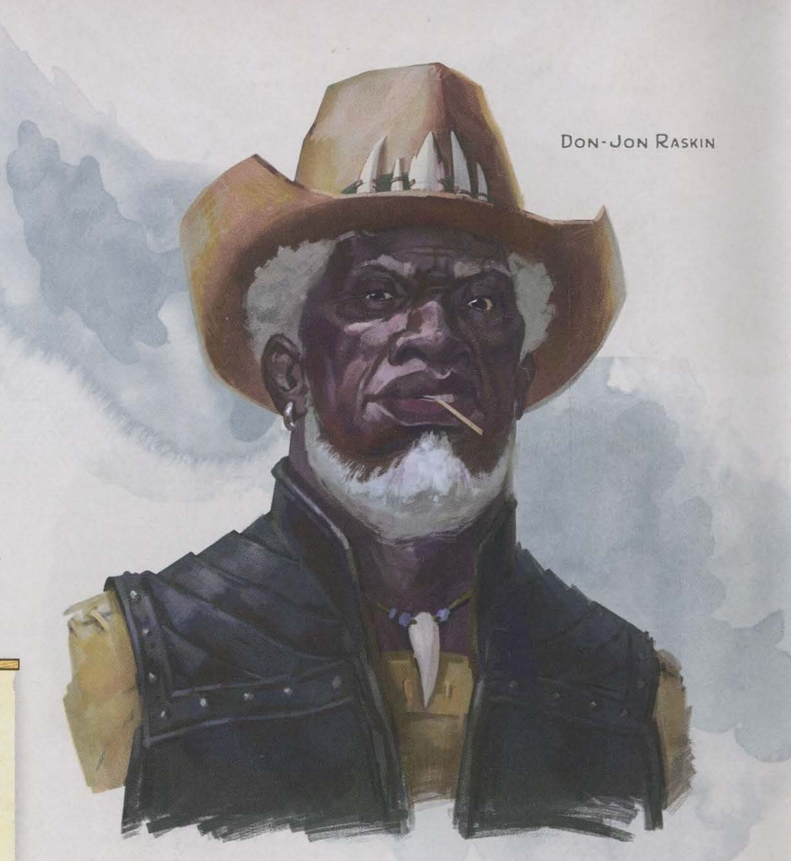
Attaques multiples. Le centaure effectue deux attaques : une de pique et une de sabots, ou bien deux d'arc long.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Wesley Burt



Cheval de selle

On peut acquérir ou revendre un bon cheval de selle pour 75 po à Phandaline.

Crabe géant

Un crabe géant est aussi lourd qu'un humain adulte. Protégé par son épaisse carapace, il attaque avec ses pinces.

Cheval de selle

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sens Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Crabe géant

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +4
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues —
Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Amphibie. Le crabe peut respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Actions

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 11). Le crabe est doté de deux pinces, chacune ne pouvant agripper qu'une seule cible.

OLGA DREBAS

Don-Jon Raskin

Des aventuriers qui entreprennent la quête de l'Orteil de pierre font connaissance avec Don-Jon Raskin (cf. page 37), dépanneur intrépide qui n'a rien d'un novice en termes d'aventure.

Don-Jon Raskin

Humanoïde de taille M (humain), neutre

Classe d'armure 10
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3
Compétences Persuasion +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 10
Langues commun, nain
Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Brave. Don-Jon est avantagé aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Toujours debout (recharge après un repos long). Si des dégâts réduisent Don-Jon à 0 point de vie, il se retrouve en fait à 1 point de vie et reçoit l'avantage aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour suivant.

Actions

Attaques multiples. Don-Jon effectue trois attaques de corps à corps.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.



Falcon le chasseur

Les aventuriers rencontreront Falcon le chasseur s'ils se rendent à son pavillon de chasse du bois de Padhiver (cf. page 39).

Falcon le chasseur

Humanoïde de taille M (humain), neutre bon

Classe d'armure 14 (cuir clouté)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +5
Compétences Athlétisme +4, Perception +7, Survie +5
Sens Perception passive 17
Langues commun
Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

Archer. Lorsque Falcon touche avec un arc long ou court, il inflige un dé supplémentaire de dégâts (pris en compte dans son attaque d'arc long).

Tireur d'élite. Les attaques d'arme à distance de Falcon passent outre aux abris partiels et supérieurs.

Actions

Attaques multiples. Falcon effectue trois attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Feu follet

Les feux follets hantent des sites et champs de bataille oubliés où ils se nourrissent de la peur et du désespoir. Ils se présentent sous la forme de lueurs indistinctes, comme des lanternes perçues dans le lointain.

Feu follet

Mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 19
Points de vie 22 (9d4)
Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunités (dégâts) foudre, poison
Résistances aux dégâts acide, feu, froid, nécrotiques, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisement, inconscient, paralysé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues celles connues de son vivant
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Déplacement intangible. Le feu follet peut traverser d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Festin d'essence vitale. Par une action bonus, le feu follet peut cibler une créature qu'il voit dans un rayon de 1,50 m, à condition qu'elle ait 0 point de vie et soit toujours vivante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie sous peine de mourir. Si elle meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Halo fluctuant. Le feu follet produit une lumière vive sur un rayon allant de 1,50 à 6 m, à sa convenance, et une lumière faible sur une distance supplémentaire équivalente. Il peut modifier ce rayon par une action bonus.

Immatériel. Le feu follet ne peut rien porter ni transporter.

Actions

Décharge. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d8) dégâts de foudre.

Invisibilité. Le feu follet et son halo deviennent magiquement invisibles jusqu'à ce qu'il attaque ou recoure à Festin d'essence vitale, ou que sa concentration soit rompue (comme pour un sort).

Claudio Pozas



Gelée ocre

Les gelées ocres, sortes de masses jaunâtres, peuvent se glisser dans la moindre anfractuosité pour traquer leurs proies. Leurs enzymes digestives dissolvent rapidement les chairs, mais restent sans effet sur d'autres matériaux comme les os, le bois et le métal.

Gelée ocre

Vase de taille G, non alignée

Classe d'armure 8
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Résistances aux dégâts acide
Immunités (dégâts) foudre, tranchants
Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement
Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Informe. La gelée ocre peut se déplacer dans un espace étroit (jusqu'à 2,5 cm de large) sans même devoir se faufiler.

Pattes d'araignée. La gelée peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts d'acide.

Réactions

Division. Quand une gelée de taille M ou supérieure est soumise à des dégâts tranchants ou de foudre, elle se scinde en deux nouvelles gelées si elle dispose d'au moins 10 points de vie. Chaque nouvelle gelée est dotée de la moitié des points de vie de la gelée de départ, arrondie à l'inférieur. La catégorie de taille des nouvelles gelées est d'un cran inférieure à celle de la gelée de départ.

Gorthok le Sanglier tonnerre

Gorthok est un esprit primitif de la nature qui prend la forme d'un sanglier aussi gros qu'un éléphant. Ses défenses crépitent de foudre. Les fidèles maléfiques de Talos, dieu des orages, peuvent convoquer ce monstre par temps houleux ; la bête se fera un plaisir de servir la divinité selon leurs instructions. Comme son protecteur divin, Gorthok se complaît dans la destruction.

Gorthok le Sanglier tonnerre

Monstruosité de taille TG, chaotique mauvaise

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 73 (7d12 + 28)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	14 (+2)

Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) foudre, tonnerre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Implacable (recharge après un repos court ou long). Si Gorthok subit 27 dégâts ou moins censés le faire tomber à 0 point de vie, il se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Attaques multiples. Gorthok effectue deux attaques de corps à corps : une de défenses foudroyantes et une de sabots tonitruants.

Défenses foudroyantes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de foudre.

Sabots tonitruants. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de tonnerre.

Trait de foudre (recharge 6). Gorthok fait jaillir un petit éclair vers une créature qu'il voit dans un rayon de 36 m. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 18 (4d8) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Goule

Goule

Les goules rôdent en bandes, guidées par un appétit insatiable de chair humanoïde. Elles se plaisent dans les lieux qui empestent la mort et la putréfaction. Quand elles ne peuvent se repaître de chair morte et d'organes en décomposition, elles traquent les vivants pour en faire des cadavres.

Goule

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

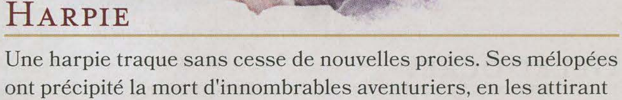
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 1 (200 PX)

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Harpie



Harpie

Une harpie traque sans cesse de nouvelles proies. Ses mélopées ont précipité la mort d'innombrables aventuriers, en les attirant vers le monstre qui n'a plus qu'à les tuer pour s'en repaître.

Harpie

Monstruosité de taille M, chaotique mauvaise

Classe d'armure 11
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques : une de griffes et une de gourdin.

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Chant captivant. La harpie entonne une mélodie magique. Chaque humanoïde et géant dans un rayon de 90 m de la harpie, s'il entend la chanson, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être charmé jusqu'à la fin du chant. La harpie doit à chacun de ses tours suivants consacrer une action bonus à prolonger la mélodie. Elle peut cesser de chanter à tout moment. Le chant prend fin si la harpie est neutralisée.

Tant qu'elle est charmée par la harpie, la cible est neutralisée et n'est pas sujette aux chants des autres harpies. Si la cible charmée se retrouve à plus de 1,50 m de la harpie, elle doit à son tour consacrer son déplacement pour se rapprocher de la harpie par le chemin le plus direct, afin de terminer dans un rayon de 1,50 m du monstre. Elle ne cherche pas à éviter les attaques d'opportunité, mais si elle doit traverser un terrain dangereux (comme une fosse de lave) elle peut réitérer le JS, même chose chaque fois qu'elle subit des dégâts d'une source autre que la harpie. Une cible charmée peut aussi réitérer le JS à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, l'effet prend fin en ce qui la concerne.

Une cible qui se sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pendant 24 heures.

CHRISTOPHER BURDETT, JESPER EJSING

JEUNE DRAGON BLANC

Jeune dragon blanc

Les dragons blancs préfèrent les climats très froids. Ces reptiles des plus cruels et violents sont animés par l'appétit et la cupidité. Cette nature bestiale en fait les meilleurs chasseurs de tous les dragons.

Jeune dragon blanc

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 12 m, fouissement 6 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4
Compétences Discrétion +3, Perception +6
Immunités (dégâts) froid
Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Marche sur la glace. Le dragon peut parcourir et gravir toute surface gelée sans passer par le moindre test de caractéristique. De plus, tout terrain difficile composé de glace ou de neige ne lui demande aucune dépense de déplacement supplémentaire.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une morsure et deux coups de griffes.

Coup de griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de froid.

Souffle de glace (recharge 5–6). Le dragon crache un cône de 9 m de brume glaciale. Chaque créature prise dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.





Mimique

Les mimiques, prédateurs métamorphes, peuvent altérer leur texture externe pour prendre l'aspect du bois, de la pierre et autres matériaux de base. Elles se font ainsi passer pour des objets inanimés dont d'autres créatures s'approcheront sans méfiance. Il est presque impossible de reconnaître une mimique sous cette forme altérée, jusqu'à ce qu'elle passe à l'attaque en déployant son pseudopode.

Manticore

Les manticores, tueuses féroces, sillonnent le paysage en quête de proies. Elles ne sont guère fûtées, mais peuvent converser avec des proies intelligentes. Une manticore peut épargner une vie si on la convainc qu'elle a quelque chose à y gagner (sacrifice ou tribut en contrepartie de la nourriture à laquelle elle renonce).

Manticore

Monstruosité de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues commun
Facteur de puissance 3 (700 PX)

Repousse des piquants caudaux. La manticore est dotée de vingt-quatre piquants caudaux. Ceux qu'elle a utilisés repoussent lorsqu'elle termine un repos long.

Actions

Attaques multiples. La manticore effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes, ou bien trois de piquant caudal.

Coup de griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Piquant caudal. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/60 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Mimique

Monstruosité de taille M (métamorphe), neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Compétences Discrétion +5
Immunités (dégâts) acide
Immunités (états) à terre
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Métamorphe. La mimique peut consacrer son action à se métamorphoser en objet ou à reprendre sa « forme » véritable (une masse informe). Son profil reste le même sous les deux formes. Tout ce qu'elle porte n'est pas transformé. Si elle meurt, elle reprend sa forme véritable.

Engluage (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure qui se retrouve ainsi collée à la mimique est également agrippée par elle (évasion DD 13). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette prise sont désavantagés.

Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste immobile, on ne peut la distinguer d'un objet ordinaire.

Science de la lutte. La mimique est avantagée aux jets d'attaque contre toute créature qu'elle agrippe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est soumise à son trait Collant.

ZACK STELLA, ERIC BELISLE





Ogre

Les ogres sont aussi faibles d'esprit qu'ils sont forts physiquement. Ils vivent de pillage, de récupération et de meurtre, pour subsister comme pour se divertir. L'adulte moyen mesure entre 2,70 m et 3 m, pour un poids de près d'une demi-tonne.

Ogre

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peaux)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Actions

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Orc

Parmi les orcs des monts de l'Épée et des environs, beaucoup vénèrent un panthéon de dieux maléfiques, dont le plus puissant se nomme Gruumsh.

Orc

Humanoïde de taille M (orc), chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)
Points de vie 15 (2d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, orc
Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Agressivité. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse ou moins vers une créature hostile qu'il voit.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Rat géant

Les rats géants rôdent en masse dans les égouts, les grottes et autres lieux froids et humides. On les croise souvent en compagnie de rats-garous (cf. page 9).

Rat-garou

Les rats-garous sont des lycanthropes rusés dont l'organisation rappelle celle d'une guilde de voleurs. La morsure d'un rat-garou est susceptible de transmettre la lycanthropie, malédiction généralement réservée aux nouvelles recrues de la bande. Un personnage-joueur atteint de la lycanthropie des rats-garous devient un PNJ contrôlé par le MD les nuits de pleine lune.

Lycanthropie de rat-garou

Toute créature humanoïde atteinte de cette malédiction conserve son profil, à l'exception de ce qui suit :

- La créature acquiert la vitesse du rat-garou sous forme de rat, ainsi que les immunités contre les dégâts du rat-garou, ses traits et ses actions qui ne demandent aucun équipement. Elle ne peut pas parler sous forme de rat.
- La valeur de Dextérité de la créature passe à 15 si elle n'était pas déjà supérieure.
- La créature reçoit la maîtrise de l'attaque de morsure du rat-garou. Les jets d'attaque et de dégâts de la morsure se basent sur la Force ou la Dextérité de la créature (la valeur la plus haute). Le DD de sauvegarde de la morsure de la créature est de 8 + son bonus de maîtrise + son modificateur de Constitution.

Reclus gnome des roches

Les reclus gnomes des roches sont férus d'arts arcaniques. Ils profitent de leurs talents magiques pour concevoir toute sorte d'inventions, qui fonctionnent rarement comme prévu.

Reclus gnome des roches

Humanoïde de taille P (gnome), chaotique neutre

Classe d'armure 10 (13 avec *armure du mage*)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gnome
Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Ruse gnome. Le gnome est avantagé aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Sorts. Le gnome est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, prestidigitation, rayon de givre* (voir « Actions », ci-après)
1er niveau (3 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique* (voir « Actions », ci-après)

Actions

Projectile magique (dépense un emplacement du 1er niveau). Le gnome crée trois traits magiques. Chaque trait touche une créature choisie par le gnome dans un rayon de 36 m et lui inflige 3 (1d4 + 1) dégâts de force.

Rayon de givre. *Attaque de sort à distance :* +4 pour toucher, portée 18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d8) dégâts de froid, et la vitesse de la cible est réduite de 3 m jusqu'au début du tour suivant du gnome.

Rat géant

Bête de taille P, non alignée

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Odorat aiguisé. Le rat est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat.

Tactique de la meute. Si sa cible se situe dans un rayon de 1,50 m d'au moins un de ses alliés non neutralisés, le rat est avantagé au jet d'attaque correspondant.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Rat-garou

Humanoïde de taille M (humain, métamorphe), loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Immunités (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques, sauf celles d'armes en argent
Sens vision dans le noir 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Métamorphe. Le rat-garou peut consacrer son action à se transformer en hybride de rat et d'humanoïde ou en rat géant, ou à reprendre sa forme véritable d'humanoïde. Son profil, outre sa taille, est le même dans chaque forme. Tout ce qu'il porte n'est pas transformé. S'il meurt, il reprend sa forme véritable.

Odorat aiguisé. Le rat-garou est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) qui font intervenir l'odorat.

Actions

Attaques multiples (formes humanoïde et hybride uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques, mais pas plus d'une morsure.

Épée courte (formes humanoïde et hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Morsure (formes de rat et hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de subir la malédiction de la lycanthropie de rat-garou.

Arbalète de poing (formes humanoïde et hybride uniquement). *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Requin-chasseur

Requin prédateur de taille adulte (4,50 m à 6 m de long).

Roturier

Cette catégorie comprend les paysans, serfs, domestiques, pèlerins, marchands, artisans et ermites.

Rouilleux

Les rouilleux sont des monstres végétaux malfaisants et surnaturels, qui s'efforcent de répandre le mal où qu'ils se rendent. Trois types de rouilleux sont décrits ci-après.

Requin-chasseur

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 12
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Frénésie sanguinaire. Le requin est avantagé aux jets d'attaque de corps à corps contre toute créature à laquelle il manque des points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Roturier

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 0 (10 PX)

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants.

Lierreux

Ces amas de plantes grimpantes sont capables d'animer les végétaux qui les entourent pour mieux enchevêtrer l'adversaire. Les lierreux sont les seuls rouilleux doués de parole, ce dont ils usent pour narguer leurs victimes et négocier avec de puissants ennemis.

Nielleux

Les nielleux peuvent prendre racine dans la terre, auquel cas ils passent pour de simples buissons. Lorsqu'un tel monstre extrait ses racines pour se déplacer, ses branches s'entremêlent pour former un corps vaguement humanoïde doté d'une tête et de membres. Particulièrement secs, les nielleux se montrent bien fragiles face aux flammes.

Résinieux

Dans la pénombre sylvestre, les résinieux peuvent passer pour des humanoïdes voûtés au pas traînant, du moins de loin. Quand on se rapproche, on constate toute l'horreur de ces plantes dont le corps est parcouru de grappes frétillantes d'aiguilles de conifère. Le résinieux frappe l'adversaire de ces aiguilles ou les projette par les airs pour perforer la chair et les armures.

Lierreux

Plante de taille M, neutre mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (−1)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	3 (−4)

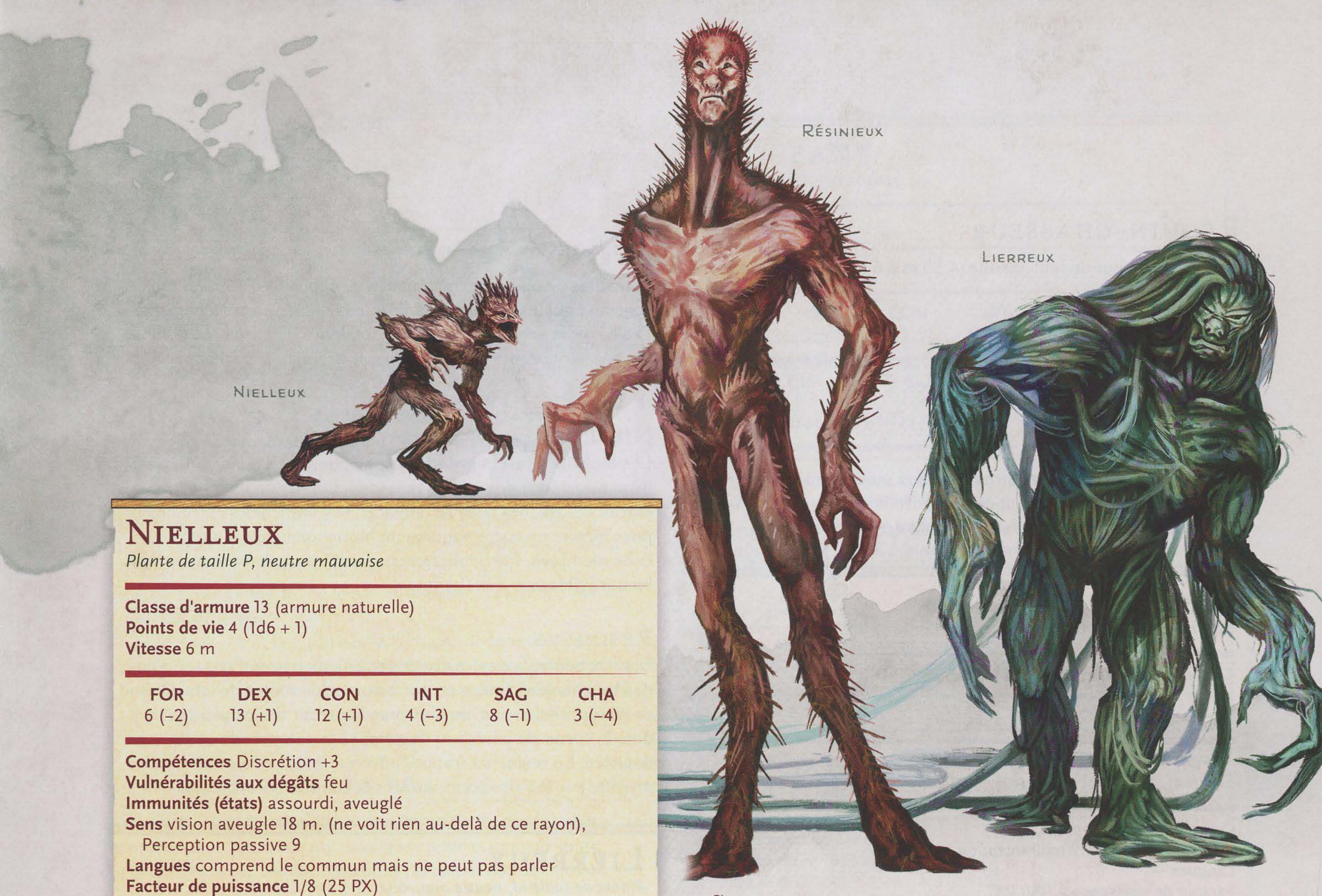
Compétences Discrétion +1
Immunités (états) assourdi, aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

Faux-semblant. Tant qu'il reste immobile, on ne peut le distinguer d'un enchevêtrement de lierre.

Actions

Constriction. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 12) si elle est de taille G ou inférieure. Tant que la cible est agrippée, elle est entravée et la constriction ne peut pas s'appliquer à une autre cible.

Invasion végétale (recharge 5–6). Des racines et plantes grimpantes poussent dans un rayon de 4,50 m du rouilleux, avant de se flétrir 1 minute plus tard. Pour toute la durée, la zone constitue un terrain difficile pour les créatures dont le type n'est pas plante. De plus, chaque créature choisie par le rouilleux dans la zone à l'apparition des végétaux doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être entravée. Une créature peut consacrer son action à effectuer un test de Force DD 12 visant à se libérer des plantes (ou à libérer une autre créature enchevêtrée à portée d'allonge).



Nielleux

Plante de taille P, neutre mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (−2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +3
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités (états) assourdi, aveuglé
Sens vision aveugle 18 m. (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 9
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Faux-semblant. Tant que le rouilleux reste immobile, on ne peut le distinguer d'un buisson mort.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Résinieux

Plante de taille M, neutre mauvaise

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Immunités (états) assourdi, aveuglé
Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 9
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Aiguilles. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 9/18 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6 + 1) dégâts perforants.

Sanglier

Les sangliers, omnivores stupides, évitent le combat sauf s'ils sont affamés ou de très mauvais poil. Un sanglier charge ses ennemis, qu'il empale de ses défenses.

Sanglier

Bête de taille M, non alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Sens Perception passive 9
Langues —
Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'il touche ensuite avec une attaque de défenses au même tour, il lui inflige 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 sous peine d'être projetée à terre.

Implacable (recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins censés le faire tomber à 0 point de vie, il se retrouve en fait à 1 point de vie.

Actions

Défenses. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Brynn Metheney


Strige

Strige

Les striges se fixent sur les vivants pour les vider de leur sang. Quand elles fondent en masse, elles constituent une menace terrible car elles replantent imperturbablement leur trompe dans la chair de la victime qui faiblit sous leurs assauts.

Strige

Bête de taille TP, non alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues —
Facteur de puissance 1/8 (25 PX)

Actions

Absorption de sang. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la strige se fixe à la cible. Ainsi fixée, la strige n'attaque plus. Au lieu de cela, au début de chacun de ses tours, l'hémorragie fait perdre 5 (1d4 + 3) points de vie à la cible.

La strige peut se détacher en dépensant 1,50 m de son déplacement, ce qu'elle fait après avoir absorbé 10 points de vie à la cible ou l'avoir tuée. Toute créature, y compris la cible, peut consacrer son action à se débarrasser de la strige.

Vache

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 10
Points de vie 15 (2d10 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sens Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

Charge. Si la vache se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers une cible qu'elle touche ensuite avec une attaque de cornes au même tour, elle lui inflige 7 (2d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Cornes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Traqueur invisible

Un traqueur invisible est une créature impitoyable faite d'air élémentaire. Naturellement invisible, il porte bien son nom.

Vache

Le profil de la vache correspond à diverses formes de bétail, dont les bœufs.

Traqueur invisible

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 15 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +10, Perception +8
Résistances aux dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) à terre, agrippé, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 18
Langues aérien, comprend le commun mais ne le parle pas
Facteur de puissance 6 (2 300 PX)

Invisibilité. Le traqueur est invisible.

Traque infaillible. Le traqueur se voit désigner une proie par la créature qui l'a convoqué. Il sait dans quelle direction et à quelle distance se trouve sa proie, tant qu'ils sont tous deux sur le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son convocateur.

Actions

Attaques multiples. Le traqueur effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Brynn Metheney



Ver charognard

Les vers charognards sont de grands prédateurs souterrains qui récurent les carcasses de toute chair, avant de gober les os visqueux qui restent. Ils s'en prennent sauvagement à toute créature qui pénètre sur leur territoire ou interrompt leur festin.

Ver charognard

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (−5)	12 (+1)	5 (−3)

Compétences Perception +3
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 PX)

Odorat aiguisé. Le ver charognard est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat.

Pattes d'araignée. Le ver charognard peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Le ver charognard effectue deux attaques : une de tentacules et une de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Tentacules. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Jusqu'à la fin de l'empoisonnement, la cible est paralysée. La cible peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à son empoisonnement en cas de réussite.

Vétéran

On appelle vétérans de nombreux militaires à la retraite, mais aussi des combattants n'ayant jamais servi qu'eux-mêmes.

Vétéran

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques d'épée longue. S'il a dégainé une épée courte, il peut également porter une attaque d'épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

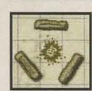
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

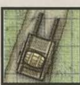
Brynn Metheney

Légende

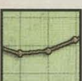

Autel

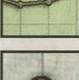

Baliste

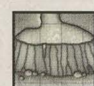

Buisson


Campement

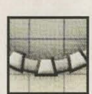

Charrette

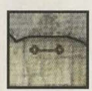

Cheminée

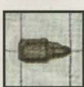

Clôture


Colonne

Corniche

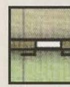

Crénelage

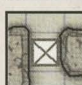

Échelle

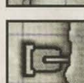

Enclume

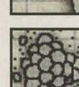

Escalier

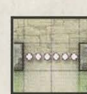

Escalier dans la roche

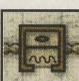

Fenêtre

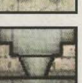

Fosse (piège)


Fourneau

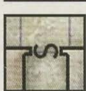

Gravats

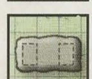

Herse

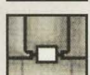

Latrines


Meurtrière

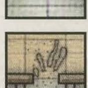

Palissade

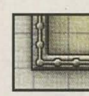

Passage secret

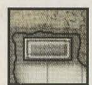

Pierre dressée


Porte


Porte double


Porte fracassée

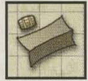

Rambarde


Sarcophage

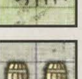

Souche


Statue


Tente


Tombe


Tonneaux


Trappe


Trône

